COV

64 AMIGA PC * PLUS-4

Commodore Világ #29/30
IV. évfolyam
1992/8-9. szám
Ára 148,— Ft

A POKOL ANGYALA

MAGIC CANDLE

MOONFALL



BUCK ROGERS 2.

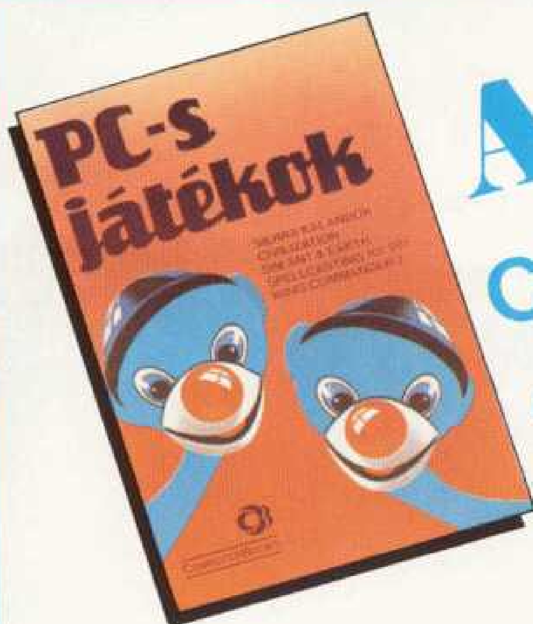


LAURA BOW 2.



LEGEND OF KYRANDIA





A COMPUTERBOOKS sikerkönyve

A tartalomból: Hasznos alapozás kezdő PC játékos számára / PC-s elsősegély, mintegy 40 játékhoz / A PC-s játékok fejlődéstörténete / Larry I. / Larry II. / Larry III. / Larry V. / Police Quest I. / Police Quest II. / Police Quest III. / Space Quest I. / Space Quest II. / Space Quest III. / Space Quest IV. / King's Quest I. / King's Quest II. / King's Quest III. / King's Quest IV. / King's Quest V. / Breach 2. / Rules of Engagement / Civilization / Sim Ant / Sim Earth / Spellcasting 101. / Spellcasting 201. / Wing Commander 2.

A könyv terjedelme: 220 oldal, ára: 485,- Ft

Megvásárolható: COMPUTERBOOKS Kft., Budapest, XII. Tartsay V.u. 12. Tel.:,1751-564, FAX: 1753-591

Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519

...már kapható!



Ára: 298,- Ft
(csak előfizetéssel)

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:
A nagyok, mert mi még mindig szószátyárok vagyunk: BATTLETECH / BATTLE COMMAND / ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK / ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS / HEART OF CHINA / MIXED UP FAIRY TALES / PIRATES! (egy kis kiegészítés) / POOLS OF DARKNESS / ROCKSTAR ATE MY HAMSTER / ULTIMA UNDERWORLD; **A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni)**: ABC Monday Football / Apollo 18 Mission / Basket Manager / Bill & Ted's Excellent Adventure / Bravestarr / Bushbuck / Cadaver 2. — The Payoff / Creatures 2. — Torture Trouble / Crystals of Arborea / Demon's Kiss / Dirty / Eskimo Games / Eternal Dagger / Face Off Hockey / Frigyláda / Godfather / Great Courts / The Great Giana Sisters / Hollywood Poker Pro / Jai Alai / John Barnes European Football / King's Bounty — IV. szint: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stümp In Secret Mission; **PLUS/4 SAROK**: Creatures / Drol / Hajótörött / The King's Testament / Királylány / POKE-ok, tippek / Digital System / Future Composer / Psychadelia / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; **ELSŐSEGÉLY**: kb. 10 oldal és a szemünk jojózott, mire bepötyögtük! **DEMOLÓGIA**: rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; **PROGRAMOZÁSTECHNIKA**: Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); **BŰVÖS CARTRIDGE-EK**: Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); **FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK**: Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveidim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Giga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C0000! (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)

CoV 29-30

Commodore Világ

IV.évfolyam, 1992/8-9.szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Punisher/Digital demo (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Csernoch János (Jean)
Homoki Péter (HAPI)
Szalai Balázs
Werner Zsolt (DADA)
Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

Terjeszti:
A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árushelyeken:
ACOMP Kft., Bp., XIV. Álmos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u.5.
Kelenföld Kft. Könyvesboltja (SZÁMALK), Bp. XI.Szakasits A.u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Batthyány u. 10/12.
SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u.4.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő száma 1993-ban, a február 15-én kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Épp ez jutott eszünkbe...

Az jutott az eszünkbe, hogy hosszú lett a tartalomjegyzék, következésképpen CoVboy bátyótól kell elrabolnunk pár sort, hogy legalább bevezetője legyen a lapnak, úgyhogy hátul talákozunk...

FIGYELEM! Mint már említettük, minden számban 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be. Dupla szám lévén 2 x 10 doboz dukál!

1-1 doboz mágneslemezt nyertek (zárójelben a géptípust is feltüntettük):

Abai István, Budapest XI. (64)
Cseke Gábor, Balassagyarmat (64)
Fodor Attila, Érsekvadkert (64)
Galuska Szabolcs, Miskolc (64)
Hanula Zsolt, Vác (64)
Harangozó Zsolt, Békéscsaba (64)
Harsányi Zoltán, Debrecen (64)
Horváth Olivér, Pécs (64)
Hosszú Péter, Zamárdi (64)
Ódor Zoltán, Dorog (64)
Kis Simon Csaba, Cered (Am)
Kiss Ákos, Debrecen (PC)
Markovics Norbert, Arnót (64)
Szatmári Péter, Nyírbátor (PC)
Szigeti Sándor, Budapest XI. (Am)
Tarbaj Péter, Budapest III. (PC)
Váradi János, Debrecen (64)
Varga Tamás, Szolnok (64)
Varga Viktor, Miskolc (64)
Varga Zoltán, Szentgál (64)

Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

A CoV 28-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:
SUPERCARS (C64), SHADOW OF THE BEAST I. (C64)
A nyertesek nevét a következő számban közöljük.

A **CoV 26**-ban megjelent rejtvényre helyes megoldást beküldők között megtartott sorsoláson **1-1 doboz mágneslemezt nyertek:**

Finta Norbert, Várpalota
Egri Csaba, Dunaújváros
Wágner Péter, Paks
Hatvágner Attila, Veszprém
Varga Viktor, Miskolc

Nyereményüket postai úton juttatjuk el!

A CoV '93 évi előfizetése

Elöljáróban **szeretnénk megköszönni** mindazoknak a bizalmát, akik az 1992. évre előfizették lapunkat. Reméljük, ők továbbra is előfizetőink maradnak. Az év eleji bizonytalanságot követően áprilistól szilárdabb talajra helyeztük a CoV megjelenését, ezt bizonyítja, hogy az év közepétől már elenyésző volt az ezzel kapcsolatos reklamációk száma. Az előfizetőink között is csak néhányan voltak, akik év közben egy-két számot nem kaptak meg, erről viszont már nem mi tehetünk, több ezres nagyságrendű tételeinél sajnos a Posta berkein belül is előfordul némi hibaszázalék. Természetesen a problémás eseteket azonnal orvosoltuk, így senki sem maradt előfizetett CoV nélkül!
Másodsorban szeretnénk elvenni a kedvét mindazoknak, akik halálhírünket keltették, és legszívesebben a pokolba kívánnának bennünket (mert ők is vannak egy páran), továbbra sem óhajtunk kipusztulni, ezt bizonyítja az a tény is, hogy immár az V. évfolyamot kezdjük el taposni! Ha nagyon égne a ház, talán ez a pár sor sem lenne itt a lap tetején...
IGEN!!! 1993-ban is rontjuk a levegőt köreitekben, s mazochista (**gy.k.** *önkínzásban örömét lelő személy*) az, aki ettől a megaélvezettől akarja magát megszabadítani! Előfizetőink ezzel a számmal együtt meg is kapták a gyönyörű, mosolygó, aranyos rózsaszín csekkecskét a borítékban, mely a benevezési díj arra a csodálatos eseményre, hogy évente 9 (dupla szám esetén 8) alkalommal postaládád kincset rejtegessen. Arra, hogy az utcán megvásárolható példányokban ezúttal miért nem helyeztünk el csekket, nagyon egyszerű a válasz. Egyrészt, mert az újságárusnál állandóan kipotyog, és elfelejti visszatenni, így tavaly is rengetegen reklamáltátok, hogy hiába kerestek, nem találjátok. Másrészt ezt a kérjcsekkethogyküldjünkhogykitöltsdésfeladhassad dolgot egy kicsit feleslegesnek is tartjuk, aki a számítástechnikával foglalkozik, feltételezhető, hogy egy ilyen csekket ki tud tölteni:

- Kérsz a postán egy rózsaszín postautalványt, mely áll ugye 3 részből (bal, középső, jobb);
- A bal felső részre beírod a címed
- A baloldalra középre beírod az összeg címzettjét: OTP, Bp. XI.Irinyi J.u.30. 1117 (és nem ott reklamálsz, ha valami gondod van, hanem nálunk! Az OTP csak a pénzünket kezeli.)
- A jobb oldali szelvényre ugyancsak az OTP címét írod be;
- A középső szelvényre írod azt a címet, ahova az előfizetett példányokat kéred, nyomtatott betűkkel és IRÁNYÍTÓSZÁMMAL, mert ezekről a szelvényekről kerül számítógépen rögzítésre a neved és címed!
- Ugyancsak a középső szelvény hátoldalára, a megjegyzés rovatba beírod az MNB számot (MNB 218-98426/41853-7), valamint azt, hogy CoV '93-as előfizetése. Ha az MNB számot elfelejtenéd ráírni, úgy esetleg az OTP levelezget veled, hogy kinek küldted a pénzt, mert nem tudja, hogy melyik számlára továbbítsa a pénzt, s ez esetben ne csodálkozzzz, ha üres marad a postaládád!
- Most már csak az összeg megjelölése van hátra, melyet baloldalon számmal és betűvel, középen és jobb oldalon csak számmal kell kitölteni:

Az 1993 évi előfizetési díj: 700,- azaz Hétszáz magyar forint, ennyit kell a csekkre írni, ami ugyan ismét visszahőkkenthet attól, hogy lábad nyoma sistergő füstcsík formájában jelenjen meg a lakásod és a posta között, ám gondolj csak a következőkre:

- Életed már megint sivár lenne, ha nem biztosítanád magadnak azt, hogy a következő CoV-nak boldog tulajdonosa leszel;
- Nem kell állandóan az újságos nyakára járnod, és nem fenyeget az a veszély sem, hogy a „MÉG NINCS", „MÉG NINCS" után „ELFOGYOTT" lesz a válasz;
- Hallottál már róla, hogy tervezik a kétkulcsos ÁFA bevezetését? A lapkiadás — éppúgy, mint általában az élelmiszerek — egyelőre a 0 %-os kulcsba tartoznak. Na már most, ha a 0 %-ot megszüntetik, és lesz belőle 8 %, vagy ki tudja mennyi, az azt jelenti, hogy példányonként jónéhány Forintot ezentúl állam bácsinak újabb adó címén kell befizetnünk, vagyis kénytelenek vagyunk pár Forinttal feljebb kúszni. A CoV 1993-as végleges árát még mi sem tudjuk, ám az évközi dolgok előfizetőinkre nem vonatkoznak;
- Ismét nagyszabású akciót hirdetünk a csekket még idén befizetők között;
- A 700,- Ft egyébként sem olyan sok pénz, ha belegondolsz: kb. 10 liter benzin, 40 db. buszjegy, durván 20 liter tej (**esetleg 10 üveg jó kis sör — CoVboy**), vagy 9 CoV fér ki belőle;

Srrrrsccssssrrr... (**Ez itt a cipőd sistergő hangja volt, a posta irányába? — CoVboy**)
...Köszi, hogy már vissza is érkeztél, s mivel a pénzt 1992 december 31. előtt feladtad, te is azok sorába tartozol, akik **őrült sorsolásokon vesznek részt**!

- Természetesen 20-an most sem menekülnek meg attól, hogy visszavigyék a pénzüket. Ők lehet, hogy megint furcsán fognak a postásra tekinteni, de aggodalomra semmi ok, ingyen CoV-ok boldog tulajdonosai lesznek egész évben;
- Sokan kifogásoltátok, hogy csak 1 db. nagy nyeremény volt az 1992. évi előfizetők között megtartott sorsoláson, így a nyerési esély is minimális volt. Ezért úgy gondoltuk, a tortát felszeleteljük, s így nagyobb eséllyel vehet részt bárki az 1993. évi előfizetők között 1993. februárban megtartandó sorsoláson. A sorsoláson való részvétel feltétele: 1992. december 31-ig feladott csekk. Kizárjuk a sorsolásból azokat, akik a csekk középső szelvényének feladó rovatából „lefelejtik" az irányítószámot (**3 napom ráment, amíg az összeset kikerestem! — CoVboy**)!

A következő nyeremények kerülnek kisorsolásra:
— 1 db. hordozható stereo kétkazettás rádió-magnetofon;
— 1 db. 20 K-s DATA-BANK típusú manager kalkulátor (számológép, mely egyben üzenetek, nevek és telefonszámok tárolására, keresésére is alkalmas, 20 karakteres LCD kijelzővel);
— 3 db. WALKMAN (sétálómagnó);
— 5 db. mikrokapcsolós Quickshot joystick;
— 10 doboz FUJI 5.25" HD-s lemez
— 10 db. zsebszámológép;
— 20 előfizetőnknek visszaküldjük az előfizetési díjat

Szóval ennyi! Ha még nem mentél volna a postára, akkor még egy dolgot kell a füledbe súgnunk: 1993-ban már nem csak a leírásokat beküldők között sorsolunk ki egy-egy CoV megjelenésekor 10 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemezt, hanem az előfizetők között is tartunk ilyen sorsolást. Szerencsés esetben akár minden sorsoláson nyerhetsz egy doboz lemezt (persze, csak ha előfizető vagy)! Hé, hova futsz, várj még egy pillanatra!
Ha valaki úgy érzi, hogy ez a csekk-kitöltési mese kicsit magas, az tőlünk is kérhet csekket, de a feladó és az összeg kitöltése alól ez esetben sem menekültök meg!

Na most már mehetsz! Mi? Hogy közben bezárt a posta? Nem baj, holnap sem késő...

A CoV 1993 évi ütemezése:

Commodore Világ #31 (1993/1.) — 1993. február közepe
Commodore Világ #32 (1993/2.) — 1993. március közepe
Commodore Világ #33 (1993/3.) — 1993. április közepe
Commodore Világ #34 (1993/4.) — 1993. május közepe
Commodore Világ #35 (1993/5.) — 1993. június közepe
Commodore Világ #36 (1993/6.) — 1993. szeptember közepe
Commodore Világ #37 (1993/7.) — 1993. október közepe
Commodore Világ #38-39 (1993/8-9.) — 1993. december eleje

A jövő évi CoV Évkönyv'93 elől sem menekültök meg, bár számításaink szerint ennek a könyvnek a megjelenésére várhatóan ismét csak az év második felében fog sor kerülni.

NEWS

Kaland/RPG

——— (64), Amiga, PC ———

A 64-esek egyelőre csak bizakodhatnak, hogy a **Konami** jövőre nekik is kiadja a legújabb Batman játékot, amely ezúttal egy jó kis kaland: **BATMAN RETURNS**. Jó Joker és Pinguin-kedést kívánunk!

——— Amiga, PC ———

Ismét egy nagyon szép kalanddal lettek gazdagabbak az Amiga és PC tulajok. A **Core Design** Sierra stílusú, és nagyszerű grafikával megáldott játéka, a **CURSE OF ENCHANTIA** leginkább frappáns ötleteivel (pl. akrobata akciók, vízalatti kalandok stb.) ragadja magával a megrögzött játékost.

——— Amiga, PC ———

Az ember már-már azt hinné, hogy kezdenek teljesen eltűnni a jó kis szöveges kalandjátékok. Ezt az arányt kívánja most javítani a **Software 2000**. A **HEXUMA** egyetlen hibája, hogy a **Das Auge des Kal** alcímet viseli és ebből a halandó kitalálhatja, angol verzió nem akad a környéken. Ennek ellenére a *Soul Crystal* jegyeit viseli, talán annál még jobb grafikával. Egyszer mindenképpen érdemes rajta átvergődni!

——— Amiga, PC ———

Kis Getto Bandája megint visszatér. No nem Getto leszerelését ünnepeljük, pontosabban nem csak azt. A **Virgin** egy jó kis kalandot nyomat a nagyérdemű elé, melynek egyszerűen csak a **KGB** nevet adták. Makszim Rukov személyében kell eljátszanunk egy KGB tiszt szerepét. Ténykedésünket segítik a képernyőn alul megtalálható ikonok. Van ebben a játékban peresztrojka, glasznoszty, Gorbi papa stb.



△ ***Mint a Mixed Up sorozat — Curse of Enchantia***



△ ***Kis Getto Bandája visszatér — KGB***



△ ***HEXUMA — Á'la Soul Crystal***

△ ***Nem emezen, hanem AMAZON***

——— Amiga, PC ———

Bizonyára akadnak néhányan, akik még ki sem heverték a Gobliins okozta megrázkódtatásokat. Nekik talán nem jó hír, hogy nyakukon a **GOBLIINS 2 — THE PRINCE BUFFOON** a **Coktel Vision** prezentálásában. Hogy mi emeli ki az előző részhez képest? Talán a még félelmetesebb grafikai megoldások!

——— Amiga, PC ———

A **Coktel Vision** termékenységét bizonyítja egy új, fantasztikusan jó játék megjelenése is. A **WEEN — THE PROPHECY** egy bámulatosan szép grafikával megáldott kalandocska mely a „Kék Szikla" földjén játszódik, ahol is három mágikus követ kell megszereznünk ahhoz, hogy a bolygó elkerülje a végső pusztulást.

——— Amiga, PC ———

Jó hír a szerepjátékok kedvelőinek, hogy kis hazánk programozói, valamint az **Electronic Zoo** jóvoltából hamarosan meg jelenik az **ABANDONED PLACES II**. Aprólékosabb, kifinomultabb grafikai megoldások — főként a dungeon-okban — jellemzik a játékot, melynek színvonalán érződik, hogy a programozók mindent igyekeztek kihozni magukból!



——— Amiga, PC ———

A **Core Design** egy nagyon szépen elkészített 3D kalandot dobott a piacra. A **DARKMERE** Gildorn királyságában játszódik, ahol elszabadul a pokol. A mi feladatunk lesz, hogy rendet tegyünk, ezt azonban orkok, elfek és egyéb lények próbálják majd megakadályozni.

——— Amiga, PC ———

A helyszín Róma, az időben egy picit visszanyergelünk, hogy *Hector* uralkodása alatt próbáljunk meg karriert elérni. A

Millennium legújabb kalandjában a **ROME AD92 — PATHWAY TO POWER**-ben ragyogó hangeffektek és nagyszerű grafika ötvözésével érték el, hogy rabszolgaként kezdve császárrá válhassunk!

— PC —

A PC-sek megint készíthetnek vagy 8 db. 1 megás lemezt, hogy felvehessék az **Access** által hamarosan kiadásra kerülő **AMAZON — GUARDIANS OF EDEN** c. programot. A laikus szemével ez úgy kb. a *Zak McKracken, Heart of China* és az *Indiana Jones 4* keveréke. Filmfeldolgozás, mely történet a braziliai őserdő mélyén, az Amazonas vidékén játszódik.

Szimuláció

— 64 —

A **Code Masters** neve még ma is fémjelzi az egyre silányabb C64-es választékot. Most egy újabb snooker (gy.k. angolok által kedvelt biliárdjáték) került terítékre, amely a **CLU BOY** nevet kapta. Nem valami nagy durranás.

— 64, Amiga —

Az **Epyx** mindig is sportjátékairól volt híres. Ezúttal a **CALIFORNIA GAMES II.** részét jelentették meg. Ebben több deszkaszám (Body-deszka, hódeszka, gördeszka), Jetsurf és sárkányrepülő szám kapott helyet. Hát akkor 3,2,1...

— 64, Amiga —

Vannak néhányan, akik nagy golf mániások, nekik íme egy újabb csemege: a **NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF** a **Grandslam**-tól. Mi nem vagyunk valami nagy golf-pártiak (**Maximum VW téren — CoVboy**), úgyhogy sok véleményt nem tudunk mondani róla, aki kiváncsi rá, szerezze be!

— 64, Amiga —

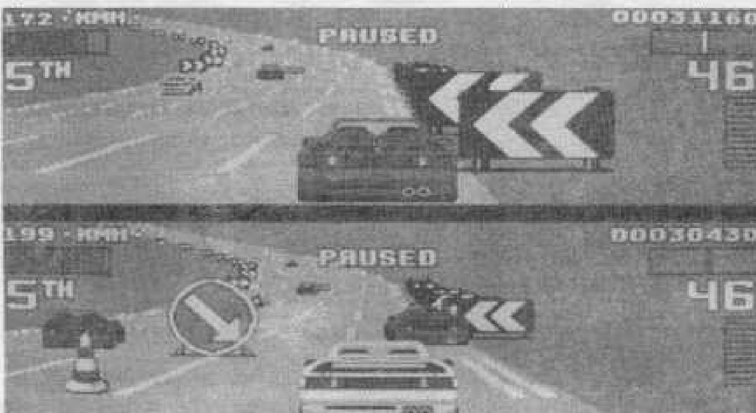
Akik a hagyományos focit szeretik most sem maradnak progy nélkül. Ezúttal az **Idea** hozott ki egy új produkciót, mégpedig az **EUROPEAN CHAMPIONS**-t, melyben egy teljes EB menetét játszhatjuk végig a selejtezőktől a döntőig. Kár, hogy kis hazánk csapatai valahogy hiányoznak...

— (64), Amiga —

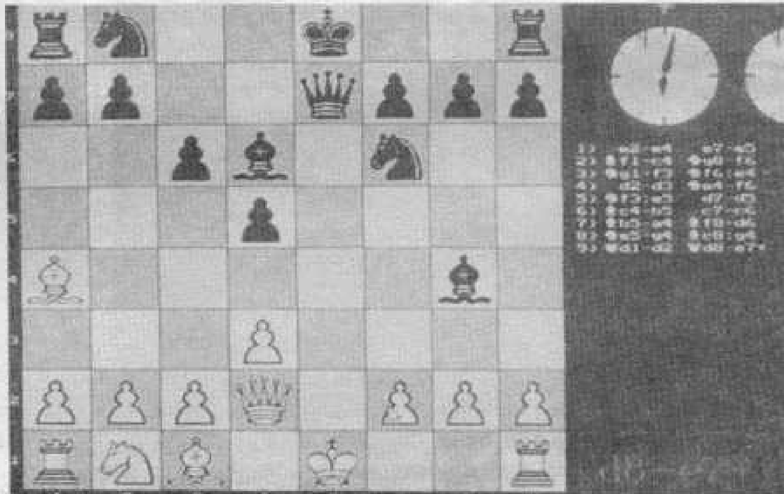
Az autóversenyek kedvelői kőrözhetnek kedvükre a **Gremlin Graphics** új autóversenyében, a **LOTUS III — THE ULTIMATE CHALLENGE** különböző nehézségi szintjein. A 2 játékos opció teszi igazán élvezetessé a játékot.

— Amiga —

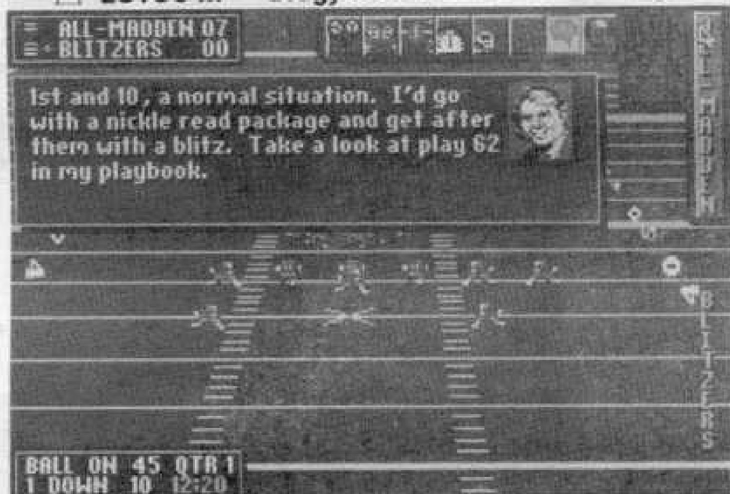
Gondoljuk az különösebben nem zavar senkit, ha olimpiát rendeznek valahol. Ám, ha az állatok között rendezik meg? Akkor már mindenki odafigyel. Erre utazott a **Millennium** is, amikor elkészítette az **AQUATIC GAMES**-t, amely az állatok közötti olimpiát szimulálja nyolc sportágban. Khm. szóval 14 éven felülieknek nem ajánljuk!



LOTUS III — avagy nem minden lótusz virág



Ez az olimpia „állati"! — AQUATIC GAMES



Foci megszállottaknak — John Madden F. II.

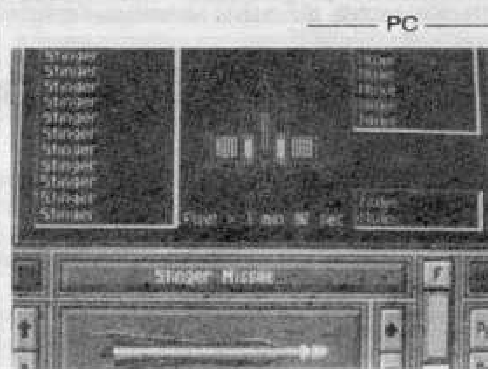
A sakk-matt még csak OK., de mi az a CHESS CHESS?

— Amiga, PC —

A motorversenyek hívei inkább válasszák a **Psygnosis** gémjét, a **RED ZONE**-t, melyet 3D poligon-grafika, és szédületesen élethű megoldások jellemeznek az RVF Hondával való őrületes száguldás során. Nagyon jó kis motorverseny!

— PC —

Az **Electronic Arts** csak PC-n adta ki a **JOHN MADDEN FOOTBALL II.** részét, mely az amerikai foci kedvelőinek újabb csemege. Aprólékos elemzések, manipulációs lehetőségek segítik egy teljes meccs kivesézését. Főként megszállotaknak ajánljuk!



— PC —

A *Wing Commander 1-2* gyönyörű animációi, digi hangja ösztönözhette a **Microplay**-t, hogy lepipálja az Origin-t és valami jobbat prezentáljon. Nos, úgy gondoljuk ez sikerült is! Az **XF 5700 MANTIS EXPERIMENTAL FIGHTER** rendkívül jól sikerült szimuláció, melyben 100 féle küldetést kell teljesítenünk.

— PC —

Már elég régen volt sakk a NEWS-ban! Ezt a sort most megtörte a **Digital Concepts**. Az új sakkprogram a **CHECK CHECK** nevet kapta, találó nem? Ez a sakk állítólag mindent tud, amit ma egy sakkprogramnak tudni kell, persze PC-n!

Stratégia

——— Amiga, PC ———

Az **SSG** (nem az SSI!) ausztrál software-ház produkciója a **CARRIERS AT WAR**, mely 1941-ben játszódik, és a japán flotta pilótáit kell megfelelően bevetésre indítanunk Pearl Harbour, valamint az amerikai csendes-óceáni flotta ellen. Nagyon szép 3D animációk teszik élvezetessé, az egyébként is izgalmas stratégiát, melyben gyakorolhatjuk a Korall tengeri támadásokat és a Salamon offenzívát is!

——— Amiga, PC ———

A **Blue Byte** az I. világháború epizódjait dolgozta fel a **HISTORY LINE 1914-1918** c. programjában. Akik játszottak a *Battle Isle* c. programmal, azoknak ismerős lesz a kezelés, a térkép-rendszer és könnyebb lesz egy jó kis stratégiát kidolgozni, mivel a játék jegyeit onnan vették át.

——— Amiga, PC ———

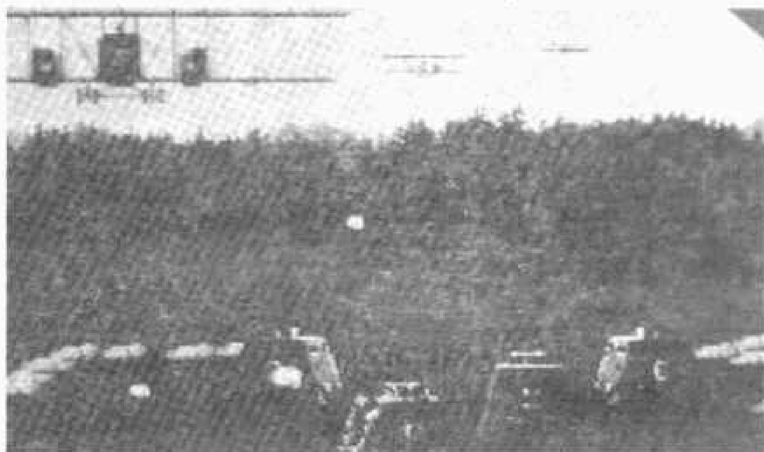
A **Mindcraft** jóvoltából eljátszhatjuk egy diktátor szerepét a **MERCENARIES** c. játékban. A játék kezelése és az egész vezérlési rendszer a *Breach/Rules of Engagement*-re emlékeztet. A játék viszonylag bonyolult, így órák alatt talán sikerül kisilabizálni, egyáltalán hogy induljunk el.

▽ ***Japán csapások az USA ellen — Carriers at War***





▽ ***Háborúsdi a tizes években — History Line 1914-1918***



Arcade

——— 64, Amiga ———

Tudja-e valaki, hogy mi az a Power Ninja egy másik dimenzióban? Nem? Akkor mi megmondjuk. Az a **ZOOL**. Most már mindenki okosabb lett, ugye? A **Gremlin Graphics** legújabb baromságának adta ezt a nevet, mely játékban Zool barátunkkal kell kóricálnunk a franc tudja hány pályán át, miközben mindenféle pirulák begyűjtése közben veszélyek tömkelege leselkedik ránk...

——— (64), Amiga ———

Ha mondjuk összekotyvasztjuk a *Boulder Dash*-t és egy hagyományos mászkálós játékot, akkor megkapjuk a **TRODDLERS**-t, amit a **Sales Curve** programozói követtek el. Jó kis császka-mászka melyben a haladásunk érdekében különféle blokkok tili-tolijával kell kísérletezgetnünk 100 szinten át.

——— 64, Amiga, PC ———

A vadállatok ismét örülhetnek, hiszen kiballagott a piacra a **Psygnosis** jóvoltából a **SHADOW OF THE BEAST III**. része. Szépen kidolgozott, többszörös mélységű hátterscroll, Amigán ragyogó zene, de sok új ötletet a játék nem tartalmaz.

——— 64, Amiga, PC ———

Még mindig dúl a hamburger mánia. Most a **Virgin** rukkolt elő egy hamburgeres klónnal. A **McDONALD'S LAND** lényege eltér a hagyományos hamburger összerakó játékokétól, itt kóricálnunk kell mindenfelé, gyűjtögetnünk különféle kártyákat, tárgyakat, miközben a legkülönfélébb nyavalyák próbálják lopni energiánkat. Mellesleg eléggé joystick gyilkos játék.

——— 64, Amiga, PC ———

Játszott már valaki a *Ninja Rabbit* c. játékkal? Mi elég hamar megúntuk, még a kettest is. A **Flair** nem adta fel! Miközben szépen kilibegtek a piacra az *Elvira II*-vel C64-re is, újabb *Ninja Rabbit*-ot alkottak, a harmadikat. Neve: **INT. NINJA RABBIT**. Mi ebben a szuper? Talán az, hogy C64-re is elkészült!

——— (64), Amiga, PC ———

Húha! A System 3 sem komolyodik meg végre? A **SILLY PUTTY**-ra mi is csak annyit mondtunk: putty! Humoros platform-stílusú játék, melyben Dazzledaze-k, Putty-k, teniszlabdák, rágógumik, gumilabdák társaságában kell leküzdenünk az egyes szinteket. Nagy ész kell hozzá, az biztos, de azért lehet rajta nevetni egy nagyot!

——— Amiga ———

Atya gatya! Jön az **URIDIUM 2** Amigára! Ettől most ugye hanyattesett mindenki? *Andy Braybrook* barátunknak bizonyára megárthatott a *Fire & Ice* és a *Paradroid* programozása, hogy ide jutott. Mit is mondhatnánk az U2-ről? Végy egy tucat joyt...

——— Amiga ———

Aki emlékszik még a legendás *BC Bill* c. játékra, nem fog csalódni a kis BC kalandjaiban sem. A **Hudson Soft** most megjelent **BC KID**-jében kis barátunkat a legkülönfélébb víziszörnyek, dinoszauruszok stb. társaságán keresztül kell átevickéltetnünk, hol úszva, vízben, hol tarzan módján kötélen lengve, hol csak úgy natúr szárazon, egyszóval csak győzzünk átmenni az összes pályán.

——— Amiga ———

A **Core Design** újabb rajzfilm és képregényhőst választott ki, *Doodlebug*-ot, aki nem tudná hirtelen ki ő, azoknak elmondjuk, hogy olyan nyomott pofája van, s úgy néz ki, mint aki tanksapkát visel, és két antenna van a fején. Szóval a **DOODLEBUG**-ban imént körülírt barátunkkal és klassz kis varázsceruzájával kell kiszabadítanunk *Lady Bug*-ot, a király lányát az ördög fogságából, így jutalmat kapunk!

——— Amiga, PC ———

A **Microids** úgy gondolta, hanyagolja a C64-eseket, viszont PC-re is kiadták a **NICKY BOOM**-ot, amely elég nagy boom, mert mit lehet elmondani egy gyerünk, ugorjunk, lövöldözzünk stílusú játékról? Kb. 15 perc alatt lehet végigmenni az összes pályán!

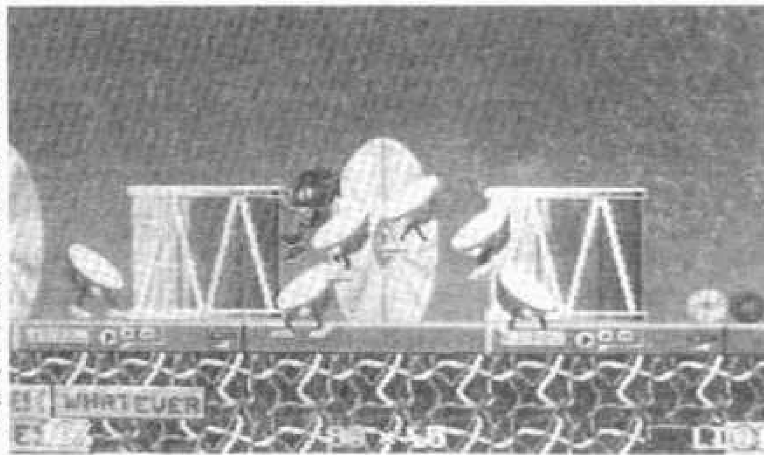
——— Amiga, PC ———

A konzolos játékgépeken, Japánban és az USA-ban is hónapokig vezette a TOP listákat a **BATTLETOADS**. A **Mindscape** most kiadta ennek a nagyszerű labirintusjátéknak a számítógépes változatát is. Az akciójátékok kedvelőinek nagy csemegét jelenthet!

——— Amiga, PC ———

Igazi premier a **Core Design PREMIERE**-je, melyben 6 filmtekercset kell visszaszereznünk egy mutánsokkal teli filmgyár egyes helyszínein, hogy estére bemutathassuk az új filmünket a premieren. A kétlábú szaxofonok, emberi nagyságú zsebkések mellett nagyon sok váratlan akadály és sok érdekes trükk teszi *Indiana Jones*-szerűvé a játékot. Nem is sikerült rosszul!

▽ ***ZOOLOGIA ogia nélkül***



A pokol angyala

Mostanában már az is nagy hírnek számít, ha valami megjelenik a jó öreg C64-esre, a dolog még érdekesebb, ha mindez hazai vizeken történik. Nem is olyan régen nálunk is beindult a nagy reklámkampány, amely egy új hazai szöveges kalandjátékot hivatott támogatni: A **POKOL ANGYALA**. Az *Oliver Software* által készített játékot a *Blue Angel Adventure Studio* forgalmazza, náluk megrendelhető.

A program kezelése:

A program egy hagyományos, szöveges alapú kalandjáték, amely hűen ötvözi a kaland- és szerepjátékok elemeit egyaránt. A *Soul Crystal*-hoz hasonlóan itt sem kell szöveget begépelni, hanem az előre megadott válaszok közül választhatunk. A szelektálás a joy fel/le húzásával lehetséges, majd tűzgomb megnyomására aktivizálhatjuk a megfelelő parancsot. Az, hogy a parancsot követően mi történik, a képernyő középső részén jelenik meg, két sáv között. A képernyő jobb felső részén iránytűt találunk, ez teszi lehetővé a helyszínek közötti járkálást. A haladásunk ugyancsak a joystick segítségével válik lehetővé. Az iránytű és a lehetséges válaszok közötti átkapcsolás a 'SPACE' segítségével lehetséges, a nálunk lévő tárgyak listáját (gy.k. inventory) a 'T' billentyűvel kérhetjük le, s ennek a billentyűnek az ismételt lenyomásával visszatérhetünk a játékhoz! Az 'S' és az 'L' billentyűk játékállás kimentését és betöltését teszik lehetővé.

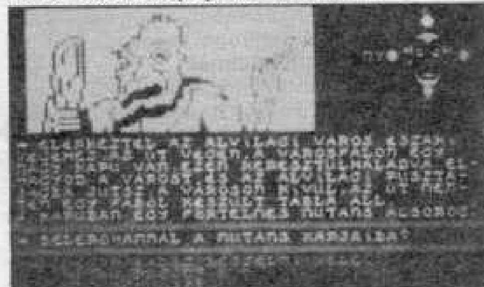


A kerettörténet:

„Az egész egy langyos, május eleji délelőttön kezdődött...
Elev egy festői, kicsiny falucska a hegyek között, lakói istenfélő emberek. A települést minden oldalról hegyek veszik körül, a faluba csak egyetlen út vezet egy szoroson keresztül. A falu lakói éppen a délelőtti istentiszteletről igyekeztek hazafelé, amikor hirtelen egy hatalmas lángnyelv csapott fel a falu főterén, kénköves bűzt árasztva. Az emberek megtorpantak, s a félelemtől remegve, némán meredtek arra a szörnyű alakra, aki lassan testet öltött e földöntúli mágiában. Az idegen lény felemelte ádázul vigyorgó arcát, és megszólalt; mély, zengő hangja visszhangzott a síri csendben. — Figyelmezzetek reám, ti beijedt ostoba halandók! A Pokol Angyala szól hozzátok! Azért jöttem el az Alvilágból, hogy tudassam veletek: ettől a perctől kezdve Én vagyok az Uratok, Parancsolótok! Mostantól Nekem fogtok szolgálni! Aki ellen mer szegülni, a pokolbéli fenevadak martalékává válik! Viszont, azok, akik engedelmeskednek, megkapják méltó jutalmunkat sok-sok drágakő formájában. Jól gondoljátok meg, hogy mit cselekedtek a jövőben! Figyelni fogom a falutokat, s lecsapok azokra, akik ellenállni próbálnak! S bizonyságul, hogy lássátok hatalmamat, magammal viszem az Alvilág sötét birodalmába azt, aki leginkább árulásra bújthat titeket! — Ezzel a pokolfajzat kinyújtotta karját, s megragadta vele a szerencsétlen lelkészt. — Most pedig itt hagylak benneteket, de hamarosan újra eljövök! — S ezzel egy nagy villanás közepette mindketten eltűntek, s az egész eseményre csak a gyenge kénszag emlékeztetett. Olyan volt az egész, mintha egy álom lett volna, de sajnos egy nagyon igaz álom volt! A falubeliek elég lassan eszméltek fel. Az emberek szemében hitetlenség és pánik fénye kavaredett. Sokan zavarodottan mormogtak magukban, néhányan idegesen nevettek. Csak akkor hitték el az egészet, mikor a szél játékosan felkapta és dobálni kezdte a lelkész kalapját. — Édes istenem, segíts rajtunk! — Kiabálták könyörögve egyre többen. — Meneküljünk el innen! — Lehetett hallani innen-onnan. Lassan mindenki megnyugodott, s a jövőn kezdett el töprengeni, hiszen senki sem óhajtott az ördögnek szolgálni. Ám a menekülés útja ekkor már zárva volt, a szoroson át vezető utat hatalmas kőomlás zárta el, meghiúsítva ezzel a menekülés reményét.Végül a falu elöljárói és néhány eszesebb öreg összegyűlt a falu főterén, s megvitatták, mit is tehetnek, hogy a szerencsétlen lelkészt kimentsék a Gonosz karmai közül, s megszabaduljanak az ördögi rabigától. Elhatározták, hogy egy életerős, találékony fiatal legényt útnak indítanak, hogy teljesítse a veszedelmes küldetést — pusztítsa el a Pokol Angyalát. A feladatra csak egyetlen önként jelentkező akadt — Mi — a bíró egyetlen fia. Az útravaló elemózsián kívül számos jótanáccsal a tarisznyánkban elindultunk, hogy megpróbáljuk a lehetetlent: szembeszállni az Alvilág fejedelmével..."

A játék:

Induláskor egy koponya hever előttünk **(Mindig tudtam, hogy engem nem hagynak ki sehonnan! — CoVboy)**, mi az Alvilág bejáratánál állunk. Lehet drinkelni is, azonban mi inkább lépjünk be a kapun keresztül az Alvilági városba (É). Most a változatosság kedvéért nem koponya, hanem kő hever a földön, ezt vegyük is fel (FELVESZEL EGY KÖVET A FÖLDRŐL). Ha elkóricálunk kétszer észak felé (É, É), megvizsgálhatjuk a romokat (MEGVIZSGÁLOD A ROMOKAT), ahol egy parittyát találunk, majd mint aki jól végezte dolgát, térjünk vissza az előbbi pozíciónkba (D,D). Nyugatra egy ajtó vezet, miért ne nyitnánk be? (NY) Ha megvizsgáljuk a faliszekrényt (MEGVIZSGÁLOD A FALISZEKRÉNYT), találunk egy álkulcsot és egy kardot. Ezeket vegyük is fel (FELVESZED AZ ÁLKULCSOT, FELVESZED A KARDOT). viszont vigyázzunk, a mestergerendát ne húzzuk meg. Inkább menjünk kétszer keletre (K, K), és gondolkodjunk egyet. Van parittyánk, meg van kövünk, és éppen arra siklik egy keselyű, karmai között egy dög maradványaival. Mi a teendő? Lőjük le a keselyűt (LEDOBOD PARITTYÁVAL A KESELYŰT), így a dög maradványaiból mi is tunkolhatunk egyet (FELVESZED A CSONTOT). Menjünk tovább keletre, s tegyünk róla, hogy legyen egy lámpánk, ha közben besötétedne (FELVESZED A FÁKLYÁT). A térkép szerinti legalsó szintet ki is lőttük, innen viszont nem tudunk felmenni észak felé, úgyhogy irány vissza a faliszekrényes helyszínre (NY, NY, NY), majd menjünk északra (É). Itt felvehetjük a falon lógó kötelet, arra gondolva, ha nem tudnánk teljesíteni a játékot, akár fel is köthetjük magunkat (MAGADHOZ VESZED A KÖTELET). Gyerünk vissza az Alvilági városba (D, K), északra haladva (É) az Alvilági Főutcán gyalogolunk tovább, megint csak észak felé tudunk menni (É). Itt találtuk az előbb a parittyát a romok között. Kelet felé (K) bezárt ajtóra lelünk, de az álkulccsal bejuthatunk (KINYITOD AZ AJTÓT AZ ÁLKULCCSAL). Egy szobában álldogálunk. Először is vizsgáljuk meg a szekrényt (MEGVIZSGÁLOD A SZEKRÉNYT), egy kürt van benne, vegyük magunkhoz (FELVESZED A KÜRTÖT). Egy függöny a szobában mindig gyanús, húzzuk el (ELHÚZOD A FÜGGÖNYT). Nocsak, egy bálvány lesz a jutalmunk (FELVESZED A BÁLVÁNYT). Most a térkép szerint dél felé kellene mennünk, de ezt nem tehetjük, úgyhogy mennünk kéne egy kört, ám előbb gyerünk vissza abba a szobába, ahol az álkulcsot találtuk (NY, D, D, NY), és rántsuk el az egyik mestergerendát (MEGHÚZOD AZ EGYIK MESTERGERENDÁT). Némi procedúra után egy kis kajával leszünk gazdagabbak. Na, most már mehetünk a köpenyünkért (K, K, É), egy elhagyatott máladozó házba jutottunk (FELVESZED A KÖPENYT). Továbbmenve keletre (K) kijutunk az utcára, pontosan a Sátán Templomával szembe. Mivel keletre nem tudunk továbbmenni, menjünk be a templomba (É). Itt hatalmas sötétség honol, de sebaj, van fáklyánk. Mindenesetre legyünk óvatosak! A sötétség mélyén az oltáron egy tőrt látunk, ezt vegyük fel (FELVESZED A TŐRT AZ OLTÁRRÓL), majd meresztgessük egy kicsit a szemünket (JOBBAN MEGSZEMLÉLED A TERMET). Egy elbújt papot vélünk felfedezni, vágjuk hozzá a nemrég talált bálványt (HOZZÁVÁGOD A PAPHOZ A BÁLVÁNYT). A pap egy picit el fog ájulni, ha van kötelünk, kötözzük meg (MEGKÖTÖD AZ ÁJULT PAPOT). Ha nincs kötelünk, megpróbálhatjuk pl. megfojtani... Hívjuk fel magunkra a figyelmet (MEGFÚJOD A KÜRTÖT), majd gyorsan másszunk ki az ablakon keresztül a tetőre (a térkép szerint északra) (KIMÁSZOL AZ ABLAKON). A tetőn biztos kísérleti tangazdaságot üzemeltetnek, mert valaki itthagyta az ásóját, ezt azért vegyük fel (FELVESZED AZ ÁSÓT). Most másszunk le a falon (ÓVATOSAN LEMÁSZOL A HÁZ TETEJÉRŐL), az Alvilági város északi kapujához érkeztünk.



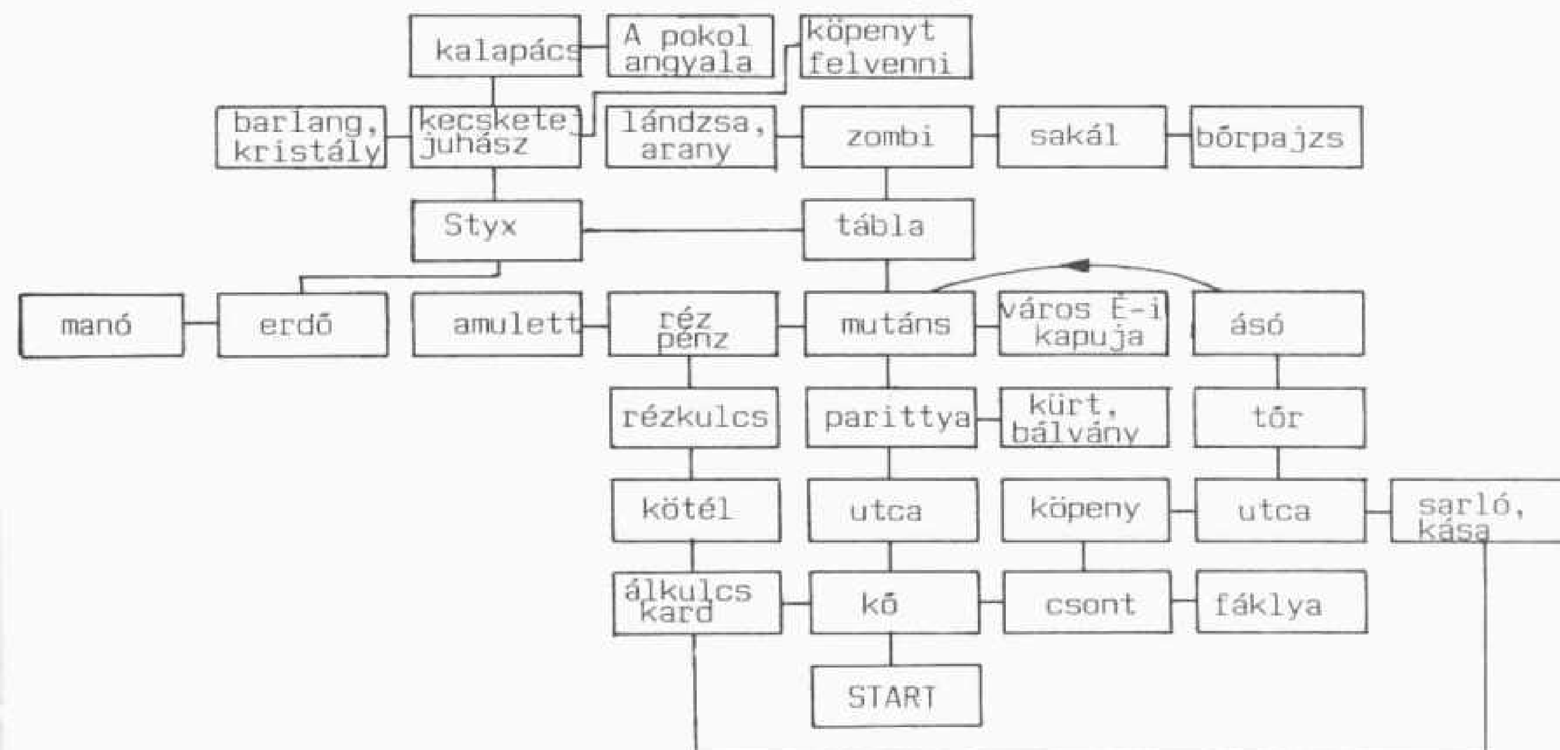
Förtelmes mutáns állja el az utunkat, vele akkor is találkozhatunk, ha a romok megvizsgálása után (parittya) észak felé folytatjuk utunkat. Szóval a mutáncit kéne valahogy eltenni jobb időkre. Ennek csak egyféle módja van először jól hasba kell rúgnunk, hogy összegörnyedjen, ekkor levághatjuk a nálunk lévő karddal a fejét (HASBA RÚGOD, KARDOT RÁNTASZ...). Ha eltettük láb alól, menjünk tovább nyugatra (NY), egy házba jutunk. Először is a faliszekrényt

vegyük szemügyre (MEGVIZSGÁLOD A FALISZEKRÉNYT), ahol egy rézpénz várja új gazdáját, vegyük is fel. A falon még látunk egy keresztet, ezt fordítsuk meg (MEGFORDÍTOD A KERESZTET)! Dél felé (D) általában ebédelni szoktunk, mi viszont egy újabb szobát találunk, kandallóval. A kandalló tetején pedig egy ládika fekszik (MEGVIZSGÁLOD A LÁDIKÁT A KANDALLÓN). Vegyük ki a ládikából az itt talált rézkulcsot, majd kolbászoljunk vissza az előbbi szobába. Miért volt fontos a kereszt megfordítása, mert a szoba lakója egy szellem, és ha délről próbálunk ide belépni, a kereszt megfordítása nélkül aligha jutunk tovább... Most gyerünk le a pincébe (LEMÉSZ A PINCELEJÁRÓN), ahol egy újabb ládára lelünk. Próbáljuk meg kinyitni az imént talált rézkulccsal (KINYITOD A LÁDÁT A RÉZKULCCSAL), egy mágikus amulett fog előkerülni, vigyük is magunkkal (FELVESZED AZ AMULETTET). Távozzunk a pincéből (FELJÖSSZ A PINCÉBŐL), majd a szobából is. Először menjünk vissza kelet felé (K), ahol kinyitottuk a muticát, majd vegyük az irányt észak felé (É). Az Alvilági pusztába jutottunk, látunk egy táblát. Ezzel most inkább ne foglalkozzunk, menjünk inkább tovább észak felé (É), s így a sivatagba jutunk. Barátságos zombival nézünk farkasszemet. Bár a program ajánlatot tesz arra, hogy bokszoljunk vele egyet, inkább mégse tegyük, mutassuk meg neki az amulettet (FELMUTATOD A ZOMBINAK AZ AMULETTET). A zombi ettől teljesen kikészül és darabjaira szakad szét. Szabad az út nyugat felé (NY), ahol vár állott, most kőhalom... az ásást inkább halasszuk el, viszont vegyük fel a lándzsát (FELVESZED A LÁNDZSÁT). Haladjunk vissza a sivatagon keresztül kétszer keletre (K, K), mire nyomban elénk toppan egy sakál (vokál). A sakált nézzük perselynek, a lándzsát meg 20 forintosnak, kézenfekvő a megoldás: (BELEDOBOD A LÁNZSÁT A SAKÁLBA). A sakál elterül mint az alföld, mi meg továbbmehetünk kelet felé (K). A földön most nem koponya hever, pontosabban az is, csak még megvan hozzá az összes tartozék is. Nézzük meg, mi van alatta? (FÉLREFORDÍTOD A TETEMET) Nocsak egy bőrpajzs, és pont méretes, akkor vétek lenne itt hagyni (FELVESZED A BŐRPAJZSOT). A sakálveszély már elmúlt, úgyhogy visszamehetünk a sivatagon át a kőhalomhoz ásni egyet (NY, NY, NY, ÁSNI KEZDESZ A KŐHALOM MÖGÖTT). Még jó, hogy nem mentünk el Alaszkáig, itt is aranyra leltünk, vegyük fel az aranyat. Most menjünk vissza az Alvilági pusztába, a táblához, ahol az előbb csak úgy tovább ballagtunk (K, D). Vegyük az irányt a Styx-hez (NY). Itt kódot fog kérni a játék, természetesen ezt mindenki be fogja tudni írni, ha megvette a játékot, és rendelkezik a játékhoz mellékelt útmutatóval. A sikeres válasz után egy kietlen kopár tájra jutunk, célszerű felvenni a köpenyt, az őr így nem fog ránk figyelni. Most menjünk a délre fekvő erdőségbe (D), majd nyugatra a tisztásra (NY). Egy koszos manó üldögél a földön, csillantsuk meg a szeme előtt az aranyat (MEGCSILLANTOD ELŐTTE AZ ARANYPÉNZT), erre utánakap, és kapunk tőle cserébe egy vaskulcsot. Most igyekezzünk vissza az Alvilági város északi kapujához, a mutánsos helyszínre (K, É, K, D). Van vaskulcsunk, próbáljuk meg kinyitni a keleti ház ajtaját (K). Itt a fal mellett evezőt látunk, az asztalon cédulát, a polcon pedig egy döglött gyikot. Az evezőt mindenképpen vegyük magunkhoz (ELVESZEL EGY EVEZŐT A FAL MELLŐL), de az asztal és polc mellett se menjünk el tétlenül (MEGVIZSGÁLOD A CÉDULÁT AZ ASZTALON, MEGVIZSGÁLOD A POLCOT). A polcon talált döglött gyikkal egyébként csak humorizál a program, pl. megkérdi: MEGMUTATOD A GYÍKODAT A MANÓNAK? Erre ő meglazítja az övét és megmutatja a sajátját! **(No comment! — CoVboy)** Irány megint a Styx (NY, É, NY), majd tovább észak felé (É). Egy juhász melegszik a tűz mellett, unalmában kódot kér tőlünk a továbbjutáshoz (kössss fiúk!). Miután túlestünk a kódkérési procedúrán, gyújtsuk meg a fáklyánkat, mire a juhász végre megismer bennünket és kapunk tőle egy kecsketejes tömlőt. Innen egy hegyvidéki ösvény vezet toyább felfelé, menjünk tovább északnak (É). A sziklák között óriási óriás állja utunkat. Nehogy lekaszaboljuk a karddal, mert akkor ki fogja nekünk odaadni a tömlőért cserébe a kalapácsot? (ODAADOD NEKI A TÖMLŐT). Menjünk vissza délre (D), de mielőtt bemennénk nyugatra a barlangba, végezzünk el egy kis köpenyfelvevős trükköt. Ehhez át kell menni keletre (K), fel kell venni a köpenyt (FELVESZED A KÖPENYT), majd vissza nyugatra (NY), és már mehetünk is be a barlangba (NY). A barlangot egy brutális kinézetű őr őrzi, de ha rajtunk van a köpeny, nem lesz gond besurranni mellette. A barlangban egy vörös kristályt látunk. A kalapácsot éppen ideje lesz aktivizálni (RÁVÁGSZ A KRISTÁLYRA A KALAPÁCCSAL). Ekkor megtudjuk, hogy a Pokol Angyalának az erejét semmisítettük meg! Gyerünk ki a barlangból (K), majd vegyük az irányt ismét észak felé (É). Szálljunk csónakba (BESZÁLLSZ A CSÓNAKBA). Evezzünk át a szigetre (K) és készüljünk fel a végső összecsapásra! Lépjünk be. A gonosz démon így szól felénk: „Meghalsz hitvány halandó!", miközben egy tűzlabdát ereget el felénk. Ne tétovázzunk, kapjuk magunk elé a bőrpajzsot (MAGAD ELÉ EMELED A BŐRPAJZSOT), és védjük ki ezt a manővert. Erre ő szörnyű haragra gerjed és vasvillájával indul felénk. Cselezzük ki, majd a karddal szúrjuk hasba (HASBASZÚROD A KARDDAL). Ez váratlanul fogja érinteni, de azért összecsuklik. Most fejbevághatjuk a kalapáccsal (HALÁNTÉKON ÜTÖD A KALAPÁCCSAL). Erre elterül a földön, nincs más hátra, mint a tőrrel szíven szúrni (SZÍVEN SZÚROD AZ ÁLDOZATI TŐRREL).

A padlóból hatalmas lángcsóva fog felszállni, és minden elsötétül. Gyorsan menjünk ki (NY), majd evezzünk vissza a szigetről (GYORSAN VISSZAEVEZEL), és menjünk vissza egészen az Alvilág kapujához (D, K, K, D, D, D, D). Itt őrködik Kerberosz, az Alvilág kapujának őre, etessük meg (ÉTELT ADSZ KERBEROSZNAK). Lépjünk ki a kapunk (D), és fizessük ki a révészt (ÁTNYUJTOD A RÉZPÉNZT KHARONNAK). Ezért ő cserébe visszavisz a valós világba: Mission Complete!!!

Hát, hogy őszinték legyünk nekünk tetszett a játék, a grafika az ilyen játékoktól elvárt közepes szintet üti meg, a kezelés és a szövegek, no meg a poénok sem sikerültek rosszul, úgyhogy kíváncsian várjuk a folytatást: A ***KASTÉLY TITKA — Az őrület percei*** c. játék már javában készül. Kíváncsian lessük a postafiókot, **B.A.A.S.** mikor dob meg minket egy tiszteletpéldánnyal. Csak így tovább!

Térkép a Pokol Angyala című programhoz

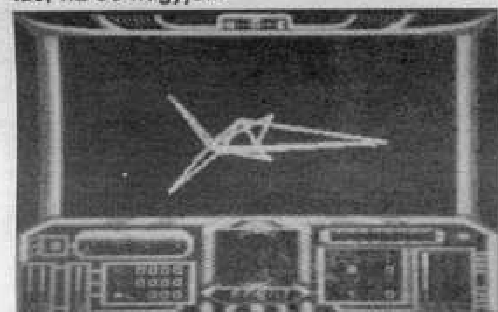


MOON FALL

Igen sokan hódolnak az Elite stílusú ún. űrkereskedős játékoknak, sokak kérésére most következzék a ***MOONFALL***, mely még C64-en is hosszú időre a képernyő elé ragaszthatja a játékost **(hát ha az a 30 perc hosszú időnek számít, amit vele tököltem, akkor megengedem, hogy letépkedjétek rólam a ragacsmaradványokat! — CoVboy)**. Nem szokásunk szószátyárkodni, úgyhogy 'ugorgyunk is minggyá belefele':



A *Hewson* alá tartozó *21th Century Ent.* a betöltés után megpróbálja felhívni a figyelmünket arra, hogy dá-dá meg minden, ha zúgmásoljuk a programjukat, pénzért kölcsönözzük stb. Á, már hogy is tennénk ilyet, nem is értjük, hogy feltételezhetnek rólunk ilyesmit. Különben sem illik tolvajtól lopni, mi ez az űrhajó forgási demonstráció — á'la ELITE — az elején, ha nem koppintás, na de hagyjuk.



Szóval egy billentyűcske megpresselése után máris szemünk elé tárul a 3. számú holdbázis. Mielőtt tüzetesebben körülnéznénk, fordítsunk egy kis figyelmet az irányításra is.

Az irányítás:

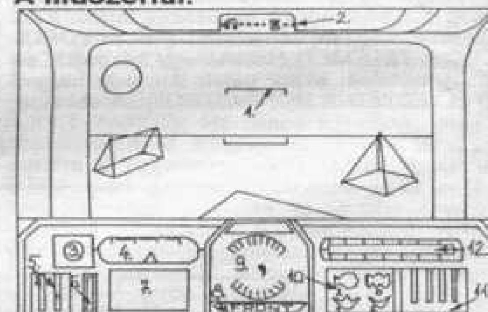
Gépünk alapállapotban mindig horizontálisan mozog. Joystick használata melegen ajánlott **(Mikrohullámú sütőben olvasztó fokozatban kb. 10 perc elég neki! — CoVboy)**.

Joy fel: le
Joy le: fel
Joy jobbra: jobbra
Joy balra: nem találjátok ki
Tűz: lövés
'**SPACE**': gyorsítás
'**C=**': lassítás
'**<—**': booster (nukleáris üzemanyag) be/ki
Ha a műszerfal bal-felső sarkában lévő kis lámpa nem villog, akkor használható. A kis lámpa akkor villog, ha város, vagy ellenség van a közelünkben.
'**F1**': kilátás előre
'**F3**': kilátás jobbra
'**F5**': kilátás balra
'**F7**': hátranézet
Ezeknek túl sok értelmét nem találtuk, kivéve, ha valaki van olyan hülye, hogy a nap mozgását kívánja követni a játék közben. Persze hasznos, ha van mondjuk bal vagy jobboldali lézerünk.
'**RETURN**': részletes megjelenítés ki/be
Nem részletes megjelenítés választása esetén bizonyos dolgok helyén csak pontok látszanak, ilyenkor pl. a hegyeknek sem tudunk nekiütközni. A mi mozgásunk is gyorsabb lesz, és a lövedékeink is gyorsabban fognak haladni.
'**S**': státusz
A státusz alatt láthatjuk, hogy hány bázist bitorlunk (CITIES OWNED), besorolásunkat (RATING), és speciális felszerelésünket (SPECIAL EQUIPMENT). A besorolásunk 5 rangból áll: Dove, Raven, Orchid, Sun és Supernova. Ezen belül — a Supernova kivételével — minden ranghoz további 5 fokozatot is tartozik: Iron, Copper, Silver, Gold, Platinium. Ha egy rangban elértük a Platinum fokozatot, feljebb lépünk. Tudásunktól függ, hogy egyáltalán milyen küldetéseket bíznak ránk.
'**Z**': missile (rakéta) be/ki
Ez hasznos dolog, bár lassú. Van olyan, hogy kilövünk egy rakétát, de mire az eljut a célpontig, addig a másik is kilő egyet ránk, és már nincs időnk megnézni, hogy a mienk talált-e... Ilyenkor tölthetjük is a kimentett állást, ami nem mindig akad.
'**X**': mine (bomba) be/ki
Főleg a hátulról lopakodó kalózok ellen hatásos az alkalmazása.
'**C**': stunner (kábító) be/ki
Igen hasznos fegyver, célszerű rakétával együtt használni. A célpontot kábítsuk el, ilyenkor egy kis ideig bármit tehetünk vele. Előnye, hogy gyorsabb, mint a rakéta, tehát először kábítsunk, utána lőjük belé a rakétát!
'**V**': bait droid (csali robot) be/ki
Hasonló, mint a kábító. Eltereli az ellenség figyelmét, utána már lőhetjük is a rakétát...
'**B**': laser/plasma fegyverek közötti választás
A plazma sokkal erősebb, mint a lézerfegyver, viszont nem töltődik újra, kivétel, ha elektromos viharba kerülünk, de ezt inkább jobb, ha elkerüljük, mert nem biztos, hogy sértetlenül kikeveredünk belőle!
'**N**': navigation computer (navigációs computer), '**1**'-'**8**' megnyomásával közelítés, távolítás.
A navigációs computert bekapcsolva a környezetünket látjuk. Ekkor három mód közül választhatunk a '**CTRL**' billentyű segítségével.

CTRL (normál): normális térkép megjelenítése, egyébként az űrhajót irányíthatjuk tovább
CTRL (status): városainkat mutatja meg (kezdéskor 0)
CTRL (data): a bázisok nevét és koordinátáit kapjuk meg, ha a két vonal metszéspontja egy városra esik.
Moonbase — holdbázis
Factory — gyár
Remus base — Remus bázis
Power plant — erőmű

Alapállapotban a fehér villogó petty a gépünket szimbolizálja, a többi fehér a holdbázisokat, erőműveket, a zöldek a gyárak, a bíbor színűek pedig a Remus bázisok. A legnagyobb bázis a Moonbase 01.
'**M**': multi/hires grafika
Hires-ben a vonalak, kráterek, hegyek szebbek, de a leszállópálya *nem* villog!
'**I**': inventory (vásárolt cuccaink listája)
Hasznos opció. Pl. ha kifosztunk egy ellenséges űrhajót, ezzel tudjuk a legegyszerűbben megnézni, hogy mivel gyarapodtunk. Hajónk teherbírása 200 tonna, tehát van hely bőven.
'**Q**': (nagy Q!) játék újrakezdése
'**P**': pause
'**—**': 1-szeres közelítés
Vagyis nincs nagyítva semmi.
'**+**': 2-szeres közelítés
Minden kétszer akkora lesz. Ezt érdemesebb inkább használni!

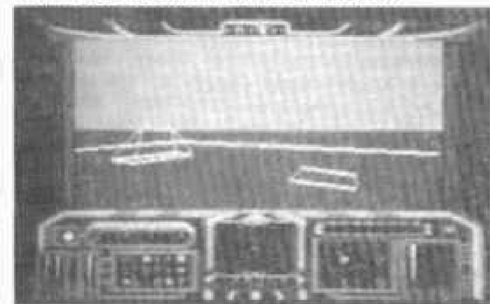
A műszerfal:



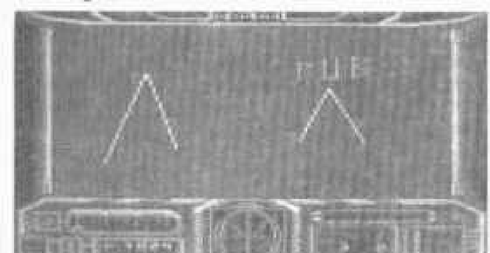
1. Célkereszt
2. Iránytű (N — észak, S — dél, W — nyugat, E — kelet)
3. Státuszjelző
   - zöld + villog: bázis közelében vagyunk
   - zöld: be lehet kapcsolni a boost-ot
   - vörös: ellenség a közelben (megjegyezzük, hogy békés kereskedőhajó esetén is jelez)
4. Sebességjelző
5. Üzemanyagmérő
   F - normál üzemanyag
   B - nukleáris üzemanyag
6. Lézer aktivitási szintje
7. X-Y koordináták + AL magasságmérő
8. Nézeti kép
   FRONT - előre
   REAR - hátra
   LEFT - balra
   RIGHT - jobbra
9. Radar
10. Fegyverjelző (amelyik villog, az aktív)
11. Pajzsfeltöltöttség
12. Találatjelző (lézer találata esetén)

Fontos megemlíteni, hogy gépünk kétféle üzemanyaggal rendelkezik, az alap üzemanyag kémiai, ezt átválthatjuk a booster on/off segítségével nukleáris üzemanyagra. A nukleárissal lényegesen gyorsabban tudunk haladni, de nagyobb mértékben is fogy, így meg kell gondolnunk, mikor kívánjuk használni (pl. ha egy település igen messze található). Az üzemanyagunk el is fogyhat, ilyenkor kell hívnunk az újratöltőket, de vegyük figyelembe, hogy egy töltés 100 lunáriumunkba fog kerülni (úgy látszik most nagyon divik pénznek a lunárium mánia — lásd *Rocket Ranger*)!

Pár szót arról, hol játszódik a játék:
2052-őt írunk. A földről kilőtték az űrbe a Dedalus I. űrhajót. Célpontja a 8,1 fényévre található Wolf 359 nevű csillagrendszer volt. Azonban csak volt, mert a Frontier Alfa bolygó közelében az űrhajót és teljes legénységét foglyul ejtették. Ezen a bolygón teljes a káosz, mert a bolygó őslakóit a Remusiansokat megtámadta egy robot-életforma, a Roboformok. Ők lopták el az űrhajó legénységét is, és gyáraikba, erőműveikbe küldték őket dolgozni. Ezek a gyárak a bolygó holdján találhatók. Ezen a holdon vagyunk, ahol célunk az űrhajó visszaszerzése és a rabszolgaként sínylődő legénység kiszabadítása. A holdon is két létforma terjedt el, a Roboformok és a Remusok. A Roboformok az uralkodók, a Remusok csak rejtett bázisokon élnek. Itt a holdon kell kereskednünk és kalózkodnunk egyidejűleg. Ténykedésünk közben egyre magasabb fokozatba kerülünk, magasabb fokozatban már küldetéseket is elvállalhatunk...



Tehát ott hagytuk abba, hogy a 3. sz. holdbázis felett jelenünk meg, a bázis leszállóhelyét egy villogó négyzet jelöli. Szépen közelítsük meg felülről, majd szálljunk le rá 003 lábra és a joy-t nyomjuk előre. Be is jutottunk a bázis belsejébe. Ha körbelesünk, látunk egy rombuszt, valamint ajtókat. Ha bemegyünk valahova, akkor megjelenik egy robotpofa, és különböző választási lehetőséget kínál a részünkre.



A rombusz választása esetén (The House of fun Maddness): Moonbase, Power Plant, Factory, Remus base, valamint egy 6 pontból álló menü. Itt megjegyeznénk, hogy ebből a 6 pontos menüből nem minden helyszínen jelenik meg mindegyik, csak azok, amelyek a rendelkezésünkre állnak.
Most tekintsük át, általában milyen opciók állnak a rendelkezésünkre:

1. **EXIT** — Visszaléphetünk az előtérbe, majd innen a tűzgomb megnyomására távozhatunk a bázisról;
2. **BUY** — Itt vásárolhatunk árut, kedvünk és pénztárcánk vastagsága szerint. A listában az áru neve előtt tüntettük fel az osztályát (minél nagyobb, annál értékesebb), az áru neve után pedig az átlagárát tüntettük fel (az árak bázisonként változnak).
   1. **Plankton**: 2-4 lunárium
   1. **Greenery** (zöldség): 5-7 lunárium
   1. **Dustworms** (hernyók): 7-12 lunárium
   1. **Ant Farm** (hangyatelep): 14-16 lunárium
   1. **Spices** (fűszerek): 20-25 lunárium

   ---
   2. **Water** (víz): 38-42 lunárium
   2. **Oxygen** (oxigén): 60-65 lunárium
   2. **Crystals** (kristályok): 110-130 lunárium
   2. **Generators** (generátorok): 240-250 lunárium

   ---
   3. **Chemicals** (kémiai anyagok): 500-600 lunárium
   3. **Polymers** (polimerek): 800-900 lunárium
   3. **Components** (alkatrészek): 1200-1300 lunárium
   3. **Robots** (robotok): 1800-1900 lunárium

   ---
   4. **Translator** (fordító): 2300-2400 lunárium
   4. **Exotic Pets** (egzotikus állatok): 4100-4200 lunárium
   4. **Leisure Kit** (Larry csomag?): 5200-5300 lunárium

   ---
   5. **Antiques** (régiségek): 6700-6800 lunárium
   5. **Scientist** (tudós): 7400-7500 lunárium

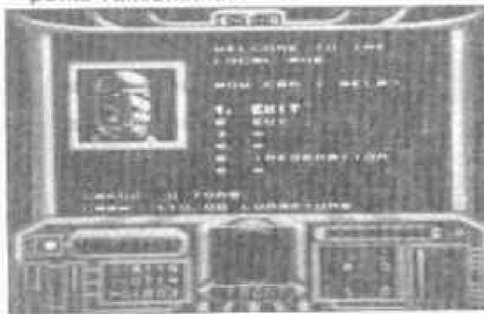
   Űrhajónkban 200 tonna rakománynak van hely. A játék kezdetekor 120 lunáriumunk van. Alul láthatjuk felsorolva az áruk fajtáját, árát és a rendelkezésre álló készletet. A joy fel/le mozgatásával választhatjuk ki az árut, és melléírhatjuk a kívánt mennyiséget, majd 'RETURN'. Előfordulhat, hogy nincs elegendő pénzünk **(az bizony gyakran előfordul — CoVboy)**, vagy kevés a készlet. Az üzletet persze nyélbe is üthetjük (Transaction Complete). A pálcikát jobbra/balra mozgatva 3 dolog közül választhatunk:
   EXIT — kifelé
   INVENTORY — áruink listája
   PAGE—X — lapozás a következő oldalra
3. **SELL** — Itt adhatjuk el mindazt, amit megvettünk (megjegyezzük, hogy venni a Moonbase-n érdemes CSAK!). Szóval akkor érdemes eladni, ha többet kapunk érte, mint amennyiért vettük **(Ezt mondjuk nehéz volt kitalálni! — CoVboy)**. Joy-jal való mozgás, mint a BUY-nál.
4. **EQUIP** — Itt vásárolhatunk felszereléseket. Megszerzett pénzünket felszerelésekbe fektethetjük. A vásárlás hasonló az áruvásárláshoz, látjuk a felszerelés nevét (EQUIPMENT), árát (PRIZE), és a rendelkezésre álló mennyiséget (ITEMS).

   Fuel: ára: 2.50 lunárium;
   Maximum 12 normál üzemanyagot vehetünk magunkhoz.
   Booster fuel: ára: 5 lunárium;
   Maximum 12 nukleáris üzemanyagot vehetünk magunkhoz
   Missile: átlagosan 70 lunárium — rakéta
   Aktivizálása a billentyűzetről csak akkor lehetséges, ha a joy-t nem használjuk. Ez minden fegyverre vonatkozik! Ha egy fegyvert használni akarunk, engedjük el a joy-t. Egy fegyver mindig akkor lesz aktív, ha az őt jelképező alakzat villog. Szóval aktivizáljuk a rakétát, hozzuk be az ellenfelet a célkeresztbe, majd telepedjünk rá a tűzgombra egészen addig, amíg a rakéta el nem indul. Ezután már ölbe tett kezzel várhatunk, mert innentől már magától repül szépen a cél felé. A célkereszt csak akkor villog, ha a cél benne van, és ilyenkor kell a rakétát is kilőnünk. Mivel a lézerfegyver a rakétától függetlenül is használható, ajánlatos egészen addig csiklandozni a lézerrel is, amíg a rakéta célt nem talál.
   Mine: ára: 150 lunárium — maximum 3 db.-ot vehetünk, jó kis akna;
   Mindig magunk mögé pottyantjuk, s ha jön mögöttünk valami sunyi alak, annak annyi. Vigyázzunk, mert aknát kalózok is pottyanthatnak, és akkor nekünk lehet annyi.
   Attractor: ára: 300 lunárium;
   Maximum egyet vehetünk, ez egy szippantó. A földből kibújó hernyókat (dustworm) lehet vele felszippantani. A hernyók a hegyek alatt laknak. Főként napkeltekor bújnak elő.
   Stunner: ára: 500 lunárium;
   Maximum kettőt vehetünk, ez is rakéta, de jobb, mint a Missile.
   Bait Droid: ára: 1200 lunárium;
   Maximum egyet vihetünk, ez a csali robot összezavarja az ellenség gépet. Csak körülöttünk köröz, de nem lő senkire. Akkor érdemes használni, ha sokan vannak körülöttünk.
   Shield unit: ára: 1500 lunárium;
   Maximum 4 db.-ot vihetünk, de szerintünk 3 is elég. Ez önjavító védőpajzs. Az alapállapotban 1-es erősségű pajzsunkat 4-es erősségűre állíthatjuk.
   Solar Cell: ára: 2500 lunárium;
   Maximum egyet vihetünk, ez fogyasztáscsökkentő, nappal ötödrészére csökkenti az üzemanyagfogyasztást.
   Right laser: ára: 3000 lunárium;
   Jobb oldalra ható lézer.
   Left laser: ára: 3000 lunárium;
   Bal oldalra ható lézer.
   Rear laser: ára: 5000 lunárium;
   Hátsó lézer.
   A lézereket addig tudjuk használni, amíg ki nem fogynak. Ha kifogy, nincs nagy baj, mert lassan újratöltődik, csak egy darabig nem használható. Lézerrel viszont nem nagyon lőhető le senki, az oldalsó lézerek meg szinte semmire sem jók!
   Plasma gun: ára: 9950 lunárium;
   Maximum egyet vihetünk, ennek a plazmafegyvernek egy idő után kimerül az energiája, ami viszont elektromos viharban feltölthető.
5. **INFORMATION** — Megkapjuk a bázis árát, s ha van annyi suska a birtokunkban, meg is vehetjük a bázist. Itt szedhetjük be a komplexum profitjából a saját részesedést is, magasabb fokozatban pedig itt kapjuk meg a küldetéseket.
6. **CLONE** — Ez az I/O menü. A joy-t jobbra/balra mozgatva lépegethetünk:
   EXIT — kilépés
   LOAD/SAVE — állástöltés/mentés; Alul be kell írnunk a file nevét, majd 'RETURN'.

DISK/TAPE — C64-en beállíthatjuk, hogy lemezegységről/re, vagy datasette-ről/re töltünk/mentünk.

Mint említettük, egy rombusz alakú bejárat, valamint 3 ajtó is található ebben a bázisban. A többi bázisban ez nem természetes, nem mindenhol találjuk meg ezeket a helyiségeket. Ajtók:

PUB — kocsma; A francba, hogy egy jó sört sem tudunk meginni **(Itt volt vége a 30. percnek! — CoVboy)**, valami ócska holdpiával kínálnak meg bennünket kb. 10 luncsiért, és abból is csak hármat nyomathatunk be, utána nem fognak kiszolgálni. Micsoda világ! Viszont ha egy felest lehúztunk, infót kérhetünk arról, hol érdemes árut vennünk. Baloldalon látható az eladó képe. Ha robot, akkor ez Robo bázis, ha egy csápos ürge, akkor Remusian. A kiszolgáló elég hebehurgya, ha véletlenül nem Moonbase-t nyögne ki, oda se ügyeljünk rá, mert már részegebb, mint mi. Szóval az infók naponta változhatnak.



RESEARCH LAB — kutató labor; Itt kaphatunk küldetést, ami általában úgy néz ki, hogy keressünk meg valami cuccot, és szállítsuk ide, akkor kapunk érte némi manit.

ROBOFORM HQ — Roboform HQ; Itt kapjuk meg a mocskosabb küldetéseket, vagyis azokat, amelyekben el kell tennünk valami bűnözőt láb alól, vagy valamit el kell pusztítanunk, mert a HQ vezetése így akarja. Ha elvégeztük, és visszatértünk a megbízás helyszínére, akkor kapjuk meg az érte járó díjat.

Néha nem kocsmát, labort, vagy HQ-t, hanem Remus főparancsnokságot találunk. Itt adják meg a magasabb szintű elrejtett emberi kolóniák (Human colony) koordinátáit:

Human colony 1. — X605 Y1205
Human colony 2. — X1804 Y901
Human colony 3. — X1105 Y2305
Human colony 4. — X1164 Y504

A játék célja az, hogy az összes települést felvásároljuk, és a földi tudósokat kiszabadítsuk a robotrabságból. Gyakorlatilag az egész bolygó urává kell válnunk. Induláskor a Moonbase 3-nál vagyunk. Szálljunk le a már ismertetett módon, vegyük meg az összes planktont, és másból is vásároljunk úgy 60 lunáriumos árukat, amíg futja a pénzünkből. Innen menjünk a Remus base 1-hez, és adjunk el mindent. Ezt 2000 lunáriumig ismételhetjük, de akár elmehetünk addig, amíg a pénzünk el nem éri a 10000-et, ekkor már elkezdhetünk 1000 lunárium értékű árukat áthordani a Remus base 1-ből a Moonbase 3-ba. Közben átválthatunk valamelyik Power Plant és Factory közötti kereskedésre, majd 20000 lunáriumos vagyon felett kereskedjünk egy Remus base és egy Factory között. Az űrhajók miatt nem érdemes nagy kerülőket tennünk, mert az üzemanyag gyorsan fogy, ezért kezdetben inkább kereskedjünk, és csak azokat az űrhajókat likvidáljuk, amelyek éppen az utunkba kerülnek. Felszálláskor mindig váltsuk át a felbontást HIRES-re, a megjelenítés részletességét pedig alacsonyra, így gyorsabban repülhetünk, és hamar megérkezünk egy másik településre. Ha a kis lámpa villogni kezd, vagyis azt jelzi, hogy településhez közeledünk, akkor váltsuk vissza a felbontást multira, a részletességet pedig magasra, egyébként nem fogjuk megtalálni, hogy hol kell leszállnunk. Ha van már bőven suskánk, kezdjünk el bázisokat vásárolni, így előbb utóbb nekünk termelnek és dől a pénz.



A küldetések:

A küldetéseknek úgy egyszerű nekiállni, hogy előbb a státuszt fejlesztjük fel (pl. COOPER SUN-ig), mert ekkor már bármilyen sorrendben teljesíthetjük őket.

1. küldetés
Power Plant 5-ből indulunk. Feladat: Szállítsunk át egy viharelhárító felhőt a Moonbase 2-be. A bázist egyenesen északra találjuk.

2. küldetés:
Power Plant 2-ben kaphatjuk meg. Feladat: Kísérjünk át egy megsérült csillaghajót innen, akármelyik Moonbase-ra. A booster-t sajnos nem tudjuk használni.

3. küldetés:
Moonbase 3-ban kaphatjuk meg. Feladat: Menjünk el a Moonbase 7-hez, és a tőle északkeletre található 2 rakomány CRYSTALS kapszulát hozzuk el.

4. küldetés:
Moonbase 2-ben kaphatjuk meg. Feladat: A Factory 6-ban található laboratóriumba szállítsunk át néhány titkos dokumentációt.

5. küldetés:
A Human colony 1-ben kaphatjuk meg. Feladat: A Dedalus II. csillaghajó megérkezett a földről. Keresni kell neki egy leszállóhelyet. Kapunk egy Scannert, ahol 90-et, vagy többet mutat, ott küldjük ki a módosított csali droidokat. A Human colony I-hez viszont valahogy el is kell jutni. Szóval a Power Plant 5-ben menjünk be a Roboform HQ-ba (háromszög alakú ajtó), ahol megkapjuk a Human Colony 2. koordinátáit. A HC 2-ben kapjuk meg a HC 3 koordinátáit. A HC 3-ban üljünk be a kocsmába, igyunk, s így meg fogjuk kapni a HC 1 koordinátáit is. A HC 1-ben vállaljuk el a küldetést.

6. küldetés:
A Moonbase 1-ben kaphatjuk meg. Feladat: *A. Nietsine* természettudós balesetet szenvedett. Egy kísérleti mentőkapszulával el tudott menekülni, de ottmaradt egy csomag. Meg kell keresni, és el kell hozni azt.

7. küldetés:
A Moonbase 5-ben kaphatjuk meg. Scannereink inváziós hajókat észleltek. Bázisaink sorra megadják magukat. A mi feladatunk, hogy megsemmisítsük ezeket.

8. küldetés:
A Remus base 1-ben kaphatjuk meg. Feladat: Kobayashi császárnak van egy titkos találkája a Moonbase 1-nél. Minket biztak meg az orgyilkos feladatra. A konvoj napkeltekor távozik a Moonbase 2-ből. Útközben, tehát a Moonbase 2 és a Moonbase 1 között kell megsemmisíteni a konvojt.

9. küldetés:
A Moonbase 3-ban kaphatjuk meg. Feladat: Egy veszélyes bűnöző látogatott el a holdunkra. Meg kell keresni a hajóját, és el kell pusztítani azt! 3 rakéta általában elég neki.

10. küldetés:
A Moonbase 3-ban kaphatjuk meg. Feladat: Elpusztítottunk a bűnözőt, aki a galaktikus gengszterszervezet tagja volt. Büntetésből utánunk küldtek 3 bérgyilkost Avenger típusú hajókkal. Meg kell keresni, és el kell pusztítani őket.

A küldetések teljesítése után mindig oda kell visszamennünk, ahol a feladatot megkaptuk, így zsebelhetjük be a nagy suskát.

Megadjuk néhány bázis koordinátáját, hogy ne kelljen állandóan a navigációs térképet lesni:

Moonbase 1: 1014;1423
Moonbase 3: 2115;714
Moonbase 7: 1350;1360
Moonbase 8: 914;816
Power Plant 1: 905;1904
Power Plant 2: 944;1844
Power Plant 3: 1404;804
Power Plant 5: 2104;1304
Factory 2: 256;1556
Factory 3: 603;1755
Factory 4: 1505;1203
Factory 5: 1604;1305
Remus base 3: 304;1006
Remus base 4: 1104;1004
Human Colony base 1: 605;1205
Human Colony base 2: 1105;2305
Human Colony base 3: 2804;901

A végére maradt még néhány cartridge POKE a C64-eseknek:

POKE 22623,173 (örök rakéta)
POKE 22712,173 (örök akna)
POKE 22675,173 (örök kábító)
POKE 22779,173 (örök csali robot)
POKE 52344,x (x számú rakéta)
POKE 52345,x (x számú akna)
POKE 52346,x (x számú kábító)
POKE 52347,x (x számú csali robot)

Ez utóbbi 4 POKE-t ismét be kell vinni újrakezdés után, mert a program inicializálja az értékeket.

Nos ennyi lett volna a ***MOONFALL*** leírása. Ennél többet nem sok értelme lenne róla írni, mert a kereskedői és kalóz stratégiát mindenki a saját kútfője alapján építheti fel, szóval a többit már rátok bízzuk. Egyben megköszönjük **Hosszú Péter**nek Zamárdi city-ből, valamint **HANCU**-nak Vác city-ből, hogy ötleteikkel segítették eme leírás elkészítését.

STARBYTE Super Soccer

Valahogy mostanában nagyon népszerűek a Starbyte játékok (lásd *Soul Crystal*). Az egyetlen hibájuk, hogy az angol változatok nem nagyon akarnak elkészülni. Főként ez támasztja alá, hogy sokan nem is tudnak velük mit kezdeni, mert lényegesen kevesebben értik a német nyelvet, mint az angolt. Ezúttal egy focimenedzser program kerül terítékre, HANCU mester jóvoltából:

Szóval ez egy focimanager vóna... összesen három hibája van: Egy: nincs grafikája. Kettő: egy kicsit lassú. Három: az ékes angol helyett az éktelen németet beszéli. Aki az első kettőn sikeresen túltette magát, az nyugodtan elteheti a német szótárat, mert itt jön a leírás.

Egy kilométernyi töltés után egy csomó, szörnyűséges germánus nyelven feltett kérdésre kéne választ adnunk. Az első kérdés arra vonatkozik, hogy infót kérünk-e a játék készítőiről, játékállást töltünk, avagy új játékot óhajtunk-e kezdeni. A következő valószínűleg arról szól, hogy melyik bajnokságban akarunk játszani, de bármit választunk, a Bundesliga 4-ben fogunk kezdeni. Harmadik feladatunk roppant bonyolult: meg kell adni a nevünket. Ezután kiválasztjuk a jövendő bajnokcsapatot, azután beállítjuk a játék nehézségi fokát (a legfelső a legkönnyebb). És végül, de utolsósorban a játék célját határozzuk meg: az „unbegrezies akármi"-nél nincs meghatározott cél, a játék addig tart, míg fel nem találják a Speedball-t és ezzel le nem áldozik a foci és a focimenedzserek napja. A „gewonne blablabla"-nál bajnokságig. A „gewinn aller izé"-nél pedig kupagyőzelemig folyik a móka. Még egy „are you sure?"-típusú kérdés (küldetés-részecske, azaz quest-ien) következik, és máris ámuló szemünk elé tárul a maga puritán egyszerűségével a mind-össze tizenhat pontból álló csekély kis főmenü, illetve lehet, hogy előtte még kapunk egy balance-t, de arról majd később...

AUFSTELLUNG: Itt láthatjuk a teljes játékoskeretünket egy csomó betű meg szám társaságában. Első oszlop: a játékos posztja (T: kapus, V: védő, M: középpályás, A: csatár). Második a fickó neve, majd ST: játéktudás, EN: kondi, FM: forma, GK: sárga lapok száma. Végül a STATUS. Ha OK, akkor oké, ha nem akkor a figura el van tiltva (sérült) edzőtáborban van stb. és annyi meccsen nem játszhat, amennyi a zárójelben levő szám. (Nem biztos, hogy ennél a menüpontnál, de valahol van egy olyan is, hogy egyetlen szóval jellemzik a játékosokat. Ez lehet: SEHR SCHWARZ — nagyon rossz, SHCWARZ — rossz, BEFRIEA***! — közepes, GUT — jó, SEHR GUT — nagyon jó, HERVÁR blabla — kiemelkedő). Itt pakolhatjuk össze a kezdőcsapatunkat, a kezdő játékosok csillaggal lettek jelölve.

POSITIONEN: Az egyes csapatrészek között pakolhatjuk vele ide-oda az embereinket. A T/V/M/A oszlopok alatt látjuk az egyes fickók játéktudását kapusként (hátvédként) középpályásként/csatárként. Nagyon hasznos menüpont, ha például lesérül teljes csatársorunk, vagy egyik kapusunk se tud pályára lépni. Fontos: ha pl. egy egy hátvédet kényszerűségből kapusként játszatunk, majd nem tesszük vissza hátvédnek és elküldjük edzőtáborba, akkor a kapus-játéktudása fog fejlődni. Ezzel a módszerrel tudunk a felesleges embereinkből, minden csapatrészben felhasználható Jolly Jokereket izé, khm. akarom mondani (ez itt a werbung helye) ELITE-boyokat faragni.

TRAININGSLAGER: Öt vagy hat edzőtábor közül válogathatunk, amelyek áraikban és időtartamukban különböznek egyástól (mondanom sem kell, hogy a drágább és a hosszabb a jobb, ugye?). Az edzőtáborba küldött fickóknak javul a formájuk és a kondijuk, néha a játéktudásuk is, de az edzőtábor ideje alatt mellőznünk kell őket a csapatból. Ha a csapat szabadnapos (SPIELFREI), pl. kupaforduó van, és mi kiestünk, ajánlatos a bandát befizetni egy hétre.

BEWERTUNG: Összehasonlítás a legközelebbi ellenfelünkkel. Az előbb említett jelzőkkel (sehr schwarz, shcwarz stb.) illetik a két csapat moráliát (MORAL), összjátékát (ZUSAMMENSPIEL), kondiját (KONDITION), kapusát (TOWART), középpályásait (MITTELFIELD), csatársorát (ANGRIFF) és egy összesített véleményt kapunk az egész csapatról (AUFSTELLUNG).

SPIELTAKTIK: A következő meccsre érvényes taktikát adhatjuk itt meg. Felülről lefelé: nagyon védekezünk, védekezünk, „ahogy jön", támadunk, nagyon támadunk. Nem árt az előző menüponttal összhangban használni, azaz ha pl. az ellenfelünknek nagyon gyenge a védelme, nekünk meg baromi jók a csatáraink, nem kell a védekező taktikát erőltetni.

TRANSFER: Játékosok adás-vétele (modern rabszolgapiac). Vásárlásnál (SPIELER KAUFEN): kiválasztjuk a listából az áldozatot, megegyezünk a fizetésében és a szerződés időtartamában — ezzel kész. Az eladás (SPIELER VERKAUFEN) már macerásabb ügy, mert a gyenge játékosokat nem nagyon akarja senki se megvenni, a jókat meg majd hülyék leszünk eladni...

STADION: Három lehetőségünk van. STADION UMBAU: a stadionunk bővítése párezer ülő és/vagy állóhellyel (alapban 20 ezres a stadionunk). Csak akkor kezdjünk bele, ha marha sok pénzünk van. ABBRECHEN: Akik nem fogadták meg az előbbi tanácsot, és elfogyott a pénzük építkezés közben, itt félbeszakíthatják a munkálatokat. A leglényegesebb itt a FESTLEGEN, ahol a jegyárainkat állíthatjuk be.

VERTRÄGE: Itt megnézhetjük, még hány hétig érvényesek a játékosaink szerződései, illetve a lejárt szerződéseket megújíthatjuk.

WERBUNG: Hirdetéseket szerezhetünk a játékosok mezére és a pálya körül elhelyezett hirdetőtáblákra. Az ajánlatoknál ne csak az összegre figyeljünk, hanem az ezért kért reklámozás időtartalmára is. Érdemes megerőltetni az agyunkat néhány „összeg osztva hetek száma" művelettel, hogy a legjobb ajánlatot fogadjuk el.

FINANZEN: A csóró manager gyors léptekkel távozik a bank irányába némi credit reményében. Kirabolni sajnos nem lehet (mielőtt valaki beszúrja ide, hogy: (A managert? - CoVboy) elmondom hogy se a managert se a bankot) **(Úgy látom rám itt semmi szükség! — CoVboy)**. A creditet persze kamatra adják, de néha kell hitelt felvennünk, ha megszorulunk anyagilag.

SPIELEBILANZ: Merleget kapunk a játékosainkkal kapcsolatos gazdasági dolgokról.

LIGAINFO: A bajnokság(ok) állása. Teljesen meglepő módon az a csapat az első, amelyik legfelül van a listán...! Sőt! A legalsó áll az utolsó helyen!!!

MANAGERINFO: Ez egy statisztika, de semmi olyan nincs benne, amit más menüpontokból ne tudhatnánk meg, szóval arra a költői kérdésre, hogy mikor fogom én MANAGERINFO nézegetésével tölteni a drága időmet, egy *Lord*-idézettel felelek: *„Amikor megáll majd az eszem..."*!

SPIELERINFO: Ugyanaz, mint az előző, csak a játékosokra vonatkozó infókkal.

MANAGERPUNKTE: Valamilyen idióta szisztéma szerint pontozzák a tevékenységünket. Nem kell sokat törődni vele. Én egyszer poénból elkezdtem figyelni a pontszámom alakulását. Kicsit meg voltam lepődve, mikor egy győztes meccs után hússzal csökkent, döntetlen után tízzel nőtt a pontszám.

STATISTIKEN: Különféle statisztikák, nem sok teteje van.

SONSTIGES: Ez a save/load menü. Illetve nekem C64-en load-olni nem sikerült, csak save-elni. (így, szépen magyarul...) Egy állás hossza csak(!) 160 blokk, szóval sok szerencsét annak, aki arra vetemedik, hogy megberheli a kimentett állást.

SPIELZUG BEENDEN: Elérkeztünk a leglényegtelenebb menüponthoz. Nem is értem, hogy maradhatott benne a játék végleges verziójában, ugyanis abszolút nem fontos: ezzel indítjuk el a meccset...

A meccs eredményét valami iszonyúan lassú algoritmussal számolja ki a gép, szóval jó, ha van valami olvasnivaló a közelben. (A „Gyűrűk Ura" mondjuk elég lesz egy bajnokságra) Ha végre kinyögte az eredményeket a gép, újabb másfél óra után kapunk egy balance-t, azaz a pénzügyi egyenlegünket. Részletezve látjuk a bevételeinket (EINNAHMEN) játékosok fizetése/útiköltség/stadionépítés költsége/játékos igazolás/hitel törlesztése stb. szerint. Most még megbámulhatjuk a bajnokság állását és kezdődik elölről az egész. Illetve ilyenkor szokott történni valami váratlan esemény (már a managerjátékokban is *DOC*-ból lopott ötletek vannak — hová jutottunk...). Ezeket lusta voltam lefordítani, nagyjából arról szólnak, hogy innen-onnan kaptunk, vagy ide-oda ki kell fizetnünk párezer márkát.

A focimanager játékoknak általában az a hibájuk, hogy az egy meccsre való felkészülés vagy max. 5 másodpercet vett igénybe (lásd ***KD'S SOCCER MAN***) vagy minimum negyedórát (lásd ***MANCHESTER LTD.***). A *STARBYTE* most úgy tűnik megtalálta az arany középutat, de sajnos a grafika hiánya és a prg. lassúsága miatt előbb-utóbb hasonlatossá fog válni egy málnaszedéshez, azaz unalmas és hosszadalmas lesz. Még egy gondolat: lehet, hogy túlságosan a magyar (v)iszonyokhoz vagyok szokva, de nehezen tudom elképzelni azt a német negyedosztályú csapatot, amelyik húszezres stadionnal, másfél millió márka készpénzzel, és kb. 10 millió márka értékű játékosállománnyal rendelkezik...

Végezetül: A cím 2/3 részben igaz: tényleg STARBYTE és tényleg SOCCER. Csak nem SUPER. Mondjuk PASSABLE...

• HANCU from ELITE boys

diplomacy

A *Monopoly* és a *RISK* után... hm, ez nem jó, ebbe rögtön bele lehet kötni. A *Monopoly* után, de a *RISK* előtt ez meg olyan hülyén hangzik... A lényeg: A **Diplomacy**-t is utolérte a nagysikerű társasjátékok „végzete": számítógépes játékot készítettek belőle. Először Amigára, de az év elején megjött a 64-es verzió is (1 file-os, tehát kazettára is van).

Betöltés után rögtön egy olyan roppant bonyolult kérdéssel találjuk szemba magunkat, melynek láttán meggyőződéssé válik mindenkiben ennek a leírásnak a szükségessége. A kérdés: LOAD OLD GAME Y/N? Ezután jön a játék kezdő paramétereinek beállítása: játékosok száma (2-7-ig), majd minden játékosnál külön, hogy a gép (COMPUTER CONTROLLED) vagy ember (HUMAN PLAYER) irányítja, és a szint (EASY/MEDIUM/HARD). Ha még ez sem elég, bekapcsolhatunk nehezítésképpen gondolkodási időt is (1-15 perc). A program még megerősítést vár, és kész is vagyunk. Szinte hihetetlen, de csak a játékosok számának és az országok elosztásának variálásával több mint 40000-féle(!) alapfelállásból indulhatunk:

A játékot egy főmenüből irányítjuk, aminek egy egész kalapnyi menüpontja van:

VIEW MAP: A térképet nézhetjük meg vele. A játék Európa térképén játszódik, célunk az egész földrész elfoglalása és a többi ország hadseregeinek kipusztítása. Valamelyik területre clickelve megtudhatjuk a nevét, hogy melyik országhoz tartozik, és pillanatnyilag melyik hadsereg/flotta által van megszállva (OWNED BY valaki, ill. OCCUPTED BY valamilyen ARMY/FLEET). Egy terület csak akkor lesz a miénk, ha ott van egy seregünk/flottánk! Tehát ha csak áthaladunk rajta, AKKOR NEM!!! Ha egy terület nevénél ott áll, hogy SUPPLY CENTRE, akkor az adott területen haditámaszpont van. A haditámaszpontok elfoglalása nagyon fontos, mert így tudunk új hadseregeket/flottákat építeni! A bal felső sarokban lévő izére clickelve újabb menüt kapunk, ahol a térkép kijelzési módját változtathatjuk meg.

- **STANDARD MAP**: Alapfelállás;
- **TOOP MAP**: Hadseregek/flották;
- **OWNERSHIP MAP**: Az országok által elfoglalt területeket mutatja;
- **EXIT**: kilépés;

VIEW LAST MOVES: Ezzel a legutóbbi kör lépéseit nézhetjük meg.

MILITARY SITUATION: Minden országnál megnézhetjük, hány haditámaszpontot birtokol (SUPPLY CENTRES OWNED) és hányat kell elfoglalnia még a végső győzelemhez (SUPPLY CENTRES TO WIN).

POLITICAL SITUATION: Minden országnál külön megtekinthetjük, hogy milyen szerződései (TREATIES) vannak és hogy milyen a többi országgal a diplomáciai viszonya (RELATIONS). Ez lehet: EXCELLENT (csodás), VERY GOOD (nagyon jó), GOOD (jó), FAIR (tűrhető), INDIFFERENT (közömbös), POOR (gyenge), BAD (rossz), VERY BAD (nagyon rossz), DISASTROVIS (katasztrofális). A szerződéseket lásd később.

CONDUCT TALKS: Először válasszuk ki, melyik ország kormányzójával akarunk beszélni. Ő ilyenkor mond valamit (általában azt, hogy valaki meg akar támadni minket, de előfordul, hogy segítséget kér — ha segítünk, valószínűleg ő is hajlandó lesz segíteni nekünk később). A kormányzóknak mindenféle hülyeségeket mondhatunk, értelme csak a REQUEST MILITARY AID menüpontnak van, ezzel kérhetünk hadászati segítséget. Ha jóban vagyunk azzal, akitől kértük, általában segít: ilyenkor egyik seregét/flottáját mi irányíthatjuk a következő körben.

ISSUE TREATIES: Ezzel különböző szerződéseket ajánlhatunk a többieknek. Először adjuk meg, kinek ajánljuk, azután választhatunk:

- **NO CHANGE**: Semmi változás, marad az eddig érvényben lévő szerződés.
- **MILITARY ALLIANCE**: Hadászati szövetség.
- **NON-AGRESSION PACT**: Megnemtámadási szerződés.
- **NO TREATY**: Az eddig érvényben lévő szerződés érvénytelenítése.
- **OFFICIAL PROTEST**: Tiltakozás az adott ország politikája ellen.
- **DECLARATION OF WAR**: Hadüzenet.

ISSUE ORDERS: Először megnézhetjük, melyik ország milyen szerződéseket ajánlott fel a többieknek, és hogy azokat elfogadták (ACCEPTED), vagy visszautasították (RESECTED). Ha velünk akarnak szerződést kötni, itt eldönthetjük, hogy elfogadjuk vagy nem. Ha kész vagyunk, akkor indulhatunk, hogy úgy verjük le Európa nagyhatalmait, mint ahogy az Izzó a Siófokot!

Egy sereggel többféle dolgot művelhetünk, úgymint:

STAND: Helyben védekezünk.

MOVE: Átvonulunk egy szomszédos területre. Ha nem állt senki azon a területen, és nem akar oda más is bevonulni, és ráadásul nem támadtak meg minket időközben, akkor az akció sikeres, sőt ha még egy körön át tartani tudjuk a területet, az a miénk lesz.

SUPPORT: Támadás, nagyon fontos dolog. Tegyük fel, van egy ellenséges terület, és két ezzel szomszédos terület, ahol a mi csapataink állnak. Namármost az egyik csapatunkkal megtámadjuk az ellenséges területet, a másikkal meg támogatjuk az első támadását. Így a támadásunk dupla erős lesz, és az ellenséges területről a hadseregnek vissza kell vonulnia. (Ha nem tud hova visszavonulni, akkor Béke poraira...) A parancs kiadása: Először a TÁMOGATÓ csapat, aztán a CÉLTERÜLET, végül a TÁMOGATOTT.

CONVOY: Ez is nagyon hasznos dolog. Van egy seregünk a tengerparton és egy flotta a mellette lévő tengeren. A hadsereg szépen felszáll a flottára és a tenger túlsó partján leszáll. A parancs kiadása: Először a HADSEREG, majd a FLOTTA, aztán a CÉLTERÜLET.

Ha megvagyunk a lépésekkel, mondjuk, hogy ORDERS COMPLETED. Jön egy kis szöveg, hogy kinek, hol kellett visszavonulnia, és hová vonult vissza. Azt a szomorú eseményt is itt kell lerendeznünk, ha nekünk kell visszavonulnunk. Ha nincs hova visszavonulni, vegyünk érzékeny búcsút a seregünktől és mondjuk, hogy DISBAND... Ezzel vége is egy körnek.

Minden második kör után jön egy kis összefoglalás: megtudhatjuk, kinek hány serege és hány haditámaszpontja van. Ennek a két számnak egyenlőnek kell lennie! Ezért, ha ilyenkor több a seregünk, le kell szednünk annyit, hogy egyenlő legyen, viszont, ha a haditámaszpont a több, akkor új seregeket/flottákat építhetünk! Flottát csak tengerparton építhetünk, csak tengeren és tengerparti területeken haladhatnak.

FILE OPTONS: Itt lehet: visszatérni a játékhoz (RETURN TO DIPLOMACY), az aktuális meghajtót változtatni (CURRENT DEVICE) játékállást menteni (SAVE CURRENT GAME), tölteni (LOAD GAME), új játékot kezdeni (START NEW GAME), a lemezen játékállás után nézelődni (VIEW DISK), valamint resetelni (RETURN TO BASIC).

Ezzel meg is volnánk, még néhány tipp:

- Németországgal, Olaszországgal és az Osztrák-Magyar Monarchiával nagyon nehéz győzni, mert már a kezdésnél nagyon körül vannak véve ellenféllel.
- Igyekezzünk mindenkivel jó diplomáciai kapcsolatban lenni.
- Egy-két csapatot mindig tartsunk hátul, a már elfoglalt területeinken, ne érjen hátulról meglepetés.
- 3-4 vagy több játékos számára inkább az eredeti társasjátékot ajánljuk, sokkal izgalmasabb és szórakoztatóbb, ráadásul nem húzza el a végtelenségig a játékot az, hogy egyszerre csak 1 játékos ügyködhet a gépnél.

• Hancu from ELITE boys





MAGIC CANDLE

Guyz! Emlékszik még valaki a CoV 23-ra? Nem, nos abban „kezdtük el" ennek a szupi kis kalandjátéknak a rövid ismertetőjét. Ott 12 oldalon keresztül sikerült elmagyaráznunk a kerettörténetet, no meg egy picit belementünk a játékba, pihentetésképpen pedig jónéhány oldalt teletapétáztunk piciny térképekkel. Azóta csak gyűltek a kiegészítések, meg a reklamációk, a hiánypótlások, a kiigazítások, a helyesbítések, az újabb infók, egyszóval megsokaltuk a dolgot, s mivel mi egyébként is feldobtuk a labdát: „*...esetleg valakitől kaphatunk olyan információt, hogy hogyan is lehetne tovább jutni a játékban.*", így most **Szalai Balázs** barátunk segedelmével függöny fel, jön a folytatás!

Az előző leírás óta rájöttünk arra, hogy bizonyos helyszínekre egyáltalán nem a teleportok segítségével, hanem (ami a leírásból kimaradt) hajóval, egyszerűen hajóval tudunk eljutni. És ez se ördöngős dolog, mert azok a bizonyos kikötők a városokban pontosan ezt a célt szolgálják. Elég csak a tavernben megkeresni valamelyik kapitányt és hozzávágni, hogy „passage" és mindjárt ontja a hajójainak a kikötési helyeit.
A másik. Csomó helyen closed-del fogadják az embert, amit könnyen kiküszöbölhetünk, ha lenock-ogunk az ajtajukon (persze, ha az ember tudja a neveket, amik az adott helyen előfordulhatnak). Ezt is megtaláltuk.
Sikerült immár a „nevek szörnyű kavalkádjából" kihámozni valamit, és ahogy az 576 KByte írta a „láncok apró sorozatából meglelhetjük a végső láncszemet" , vagy valahogy így.
A játékról most már (még) csak annyit, hogy az információk ezúttal ömlesztve lesznek a (számos) térkép a (szokás szerint) végén kap helyet. Nézzük akkor:

DWARF HOME - Soldain:

Szokás szerint itt is folydogál az élet a maga megszokott kerékvágásában, míg ha erre vetődünk, feltétlenül nézzünk be. (Hogy hol kell kopogni az ajtókon, azt, és a továbbiakban is majd mindenki megkeresi magának.
Menjünk el a *Soldain Hall*-hoz (*Council*), aminek az ajtaján a tábla tanúsága szerint 18.00-kor illene kopogni. A szobában kellemes meleg társaságában négy öreg múlatja az időt a régi idők felemlegetésével. Itt van mindjárt: *Okdark*, *Soldain* legvénebb daliája. Kétségei merülnek fel az értékességünket illetően, és ennek bebizonyítására kér, azzal a mondatával, hogy jó lenne, ha má' valaki (majd mi) visszahoznánk nekik az ő volt nagy vezetőjüknek *Thorin*-nak a kalapácsát. Szerinte minket is az ő szelleme vezet (minket ugyan nem). *Yondilar* azt bizonygatja, hogy nagyon-nagyon-nagyon nagylelkűek lesznek azzal, aki vissza teleportálja azt az elveszett micsodát (majd a csapat a későbbiekben). Arról is tudnak, hogy egy sötét Dungeon-ban lett eldugva (azt tapasztaltuk...) és ha esletleg (má' mé' ne) visszahoznánk, akkor adnak a — már a *Port Avur*-i könyvtárban is emlegetett — *Hoyam*-esszenciából. Ezekről még mindig itt, vagyis a *Council hall*-ban *Fodkin*-tól és *Freggar*-tól hallhatunk.
Másszunk kj innen és kopogjunk *Rabbankar*-ajtaján. Uj menüpontot kapunk **„learn"** címszó alatt, amire rákérdezve meg is tudhatjuk, hogy mit ad 150 coin-ért. Nevezetesen (mivel dwarf faluban vagyunk) a helyiek tájjellegű hangzás és szókincsének néhány fonetikusan is kiejthető szavát (magyarul dwarful tanuhatunk meg), ami sok másik dungeon-ban majd hasznunkra válik (vagy nem...). Azoknak, akiknek vagy nincs rá pénzük, vagy szóba se áll vele a *Soholar*, azoknak leírjuk (nem olyan hosszú):
Drakka = Dwarf / Dahar = Ahead / Hatma = Spider / Ot = Home / Zaffar = Elden / Denga = Rope / Trar = Belong to / Umen = Magic / Raspagod = Mecessary / Gru = Snake(s) / Zatag! = Attention / Gapi = Entrance / Han = One / Goda = Two / Vod = Three / Gotra = Four / Rotta = Five / Den = Six / Obur = Seven / Yozu = Eight / Dero = Nine / Nok = Zero / Ragon = West / Devar = North / Nogar = East / Krav = South / Targ = Step / Zerbod = Trap / Oru = Towards / Lekion = Fountain / Agru = Examine / Hrukk = Pride / Tokra = Portal / Opv = To / Aptar = Level / Hukte = Time / Beri = Near / Partal = Hall / Ahkt = Pyramid / Druk = Down / Yuvar = Sphere / Vo = Up / Kup = Cube / Kar = Go / Karb = Dig / Garvath = Hello.
Miután itt végeztünk, kopogtassunk *Yodan* ajtaján. Megtudjuk a bácsikától, hogy az a bizonyos *hoyam* tulajdonképpen a *wolf rock*-nál éldegélő *white wolf*-nak szükségeltetik, itt majd csaléteknek fogjuk használni (mire megkapjuk a „star"-key-t, amit máshol annyit emlegettek).
Denkar is szintén hasonló információkkal traktál a föntieket illetően. Ha kimegyünk a falu mellé, egy varázslóval is találkozhatunk. Szóval említ egy újabb teleportot, amit *észak-Pheron*-ban lelünk (pont a sarokban), amelyekről, illetve ezek kombinációjáról majd a végén. Ha találkozunk *Nokbin*-nel, beavat egy féltve őrzött titkába: mielőtt elmennénk *Kuskurin* szigetére, merészség lenne a *Vocha*-beli dungeonokon mászkálni. (*Vocha* egyébiránt az orkok tanyája — meg hasonló inyencségeke —, ahol is az előbb említett kalapácsot találhatjuk). Erről a környékről ennyit, most tovább ballagunk.

PORT AVUR

Mivel itt már idáig is sok ismeretre tettünk szert, most csak tömören összefoglalva: A *Hoyam*-esszencia: ez a valami a dwarfnep különlegessége, a még ennél is különlegesebb hoyam-növény rügyéből gyártják, és annak is egy spéci kivonatából. A növény magva csak földalatt található, és hamuvá válik, ha napfény éri. A pontos felhasználását a dwarfok pedig hétpecsétként őrzik. Néhány kreatúra (mint majd látjuk a fehér farkas) számára biztos csalétekként szolgál ellenállhatatlan illata (legalábbis a farkas számára) miatt. A könyvtárban egyéb érdekes dolgokat is megtudhatunk. *Orbonn* atya nagyon dicséri *Zirvanad*-ot, ami néhány évi kutatásának eredménye. Ez a *Zirvanad* olyan hely, egy kő „vault"-ban, ahol minthogy róla lett elnevezve: *Zirva* lehelte ki a lelkét. A vault-hoz egy csillag alakú kulcs kell, ez nyitja. Azonban mikor *Elden* elutazott bizonytalan tájakra és bizonytalan időkre, fennmaradt egy dwarf ballada arról, hogy ezt az ezüstcsillag-kulcsot magának a fehér farkasnak a nyakába adta megőrzésre. (A marhája meg még mindig hordja. De csak addig, amíg a *hoyam*-mal le nem csalogatjuk a nyakából.)
Ermal szerint az egyik elf-csaj, akinek *Ellidrin* a neve, *Selderad*-ban pengeti az életét (ööö a lantját). Mint láttuk, őt meg is találtuk, hogy mit énekeljünk neki, azt majd a végén.
Most ha bemegyünk a kocs... **(Kocsonyába? CoVboy)** (akarjuk mondani) a fogadóba, keressük a dokkban állomásozó *Garlin*-kapitányt. Úticéljai közé tartozik többek között *Shendy*-szigete, *Fubernel*-szigete és a *Point Hena* nevű kirakodóhely (arról, hogy ezek pontosan hol is találhatók, majd a végén).

KING'S CASTLE

Mintha már lettünk volna itt. Nem is azért jöttünk vissza, mert már voltunk itt, hanem, hogy bekopogjunk és megtudjuk *Mikemirától* azt, hogy a küldetés teljesítéséhez szörnyen kell az idő (mint látjuk igazat is beszélt, ugyanis a legtöbb idő a HAJÓVAL VALÓ UTAZÁSKOR MEGY EL!). Beavat abba, hogy életének egyik nagy kockázata

volt, amikor varázsolni akart egy *Neutar*-t, ami valami hülye varázslatféle, és majdnem sz**rá olvasztotta vele azt a francos gyertyát. Nagy ajándék lenne nekünk, ha kapnánk belőle — mondja, és ehhez 10 napon belül kell teljesítenünk a küldetést, ami +60 nappal meghosszabbítja az időt. Arra is rájött, hogy ez a varázslat úgy sült el, hogy az ördögöt lelassítja, a varázseffektusai lelassulnak tőle (talán könnyebb kicsinálni). Hú, most jut eszünkbe, ha már itt vagyunk *Efeusz*-hoz is menjünk be „unikornis" ügyben. Tegyük fel neki a „ring" kérdést.

LYMERIC

Négy ház — négy ember (nem a MANHATTAN). *Remulda* a varázsló eladásra kínál fel egy bizonyos *Ishban* nevű varázskönyvet potom 1718 pénzért cserébe. Mit is tud a mester specialitása. Tud egy teleport-varázslatot 30/3-as energia és tanulási idő felhasználással. A tűzlabdája 10/3-as, gyógyító varázslat 15/3; az ellenfelet gyengítő szint 10/3, a víziót okozó 20/3, a fagyasztó pedig 40/3-at igényel. (Talán mondani se kell, hogy ezeket a varázsló osztályú karaktereink tanulhatják természetesen *Camp*-ben a *Learn*-opcióval). 2. emberünk nem egy kabát, bár *Zeke* a neve és szinte utasít, hogy a *delkona*-i könyvtárban olvasgassunk (pontosabban kérdezzünk a *maik*-tól) az „*obelisks*"-ről, amik tudvalevőleg az *Elden* munkások által hátrahagyott helyeken lettek imádás céljából elhelyezve. Róluk is szintén később, meg arról is, hogy mi van rájuk vésve. *Aksimento*-nál 140-ért tanulhatunk valamit. A jobb fölső háznál a *Gate keeper*-nél érhet minket az első (és nem az utolsó) meglepetés. Nem az a meglepetés, hogy szerinte a *Demaro*-nevezetű varázskönyvről *Hextaris*-tól *Theldair*-ban kellene érdeklődni, hanem az, hogy a „star" címszó alatt felsorolván mindazt, hogy ez a falu alatt kissé lejjebb van egy földalatti barlangban, nevezetesen a *Sudogur*-dungeon, és ide nekünk mindenképpen be kell lépnünk, amit meg is kérdez. Belépve egy másik (*Crezimas*-hez hasonló, mit hasonló!? ugyanolyan) világban találjuk magunkat, ahol számos dolgot fedezhetünk fel. Azt, hogy mit találunk, nem azért nem írjuk le, mert nem találtuk meg, hanem, hogy a „kedves játékos" is átéljen némi izgalmat. Valahol a 3. szinten pedig találunk egy teleport-berendezést, aminek csak a működő kódjait ismertetjük, azt, hogy hová visz, azt is tudjuk, de hát a bizonytalanság, a kaland, kedves játékosok az élet megrontója... (vagy azt másra mondják???). ..... ha *Eflun* véletlenül nem lenne velünk, akkor hát, hogy is mondjuk, a játék valahogy elakad, ugyanis a nála található vizenjáró varázslat (ami 25 lépésig jó) nélkül nem nagyon akar sikerülni az egész... Egyébként ez a dungeon „csak" három szintes, majd jó szórakozást a 8 emeletesekhez...

THELDAIR

Térkép hiányában járjuk csak végig a házakat. Mindjárt elsőnek látogassunk el *Baelin*-hez, aki magánélete útvesztőit tárja fel előttünk. Egyik ilyen útvesztője *Svertin* (akit az istennek se találtunk meg), aki az egyik elfnővér a három közül. *Baelin* mindig is a „song"-jára vágyott, nevezetesen a „sparrow song"-jára, amiről vele kéne beszélnünk. Itt is megvárhatjuk, amíg kinyitják a bótot (csak így falusiasan), akarjuk mondani a *Council Hall*-t. Három csotrogányt lelünk édes együttélésben a kandalló körül kuporogni. Egyikük a már az előző részben is említett *Fay*-királynő, akinek úgy látszik mégsem kell az a segítség annyira, mert egyre azt hajtogatja, hogy az elfek mindenhol segítenek (már persze ott, ahol tudnak). *Neldor* szerint a falu saját varázslója: *Somona* tudna nekünk segíteni az *azrael*-ek elleni harcban. (*Azrael* nem az ellenséges erők parancsnoka, hanem egy varázsló fajta, aki eszméletlen kemény, legalább 300-as erejű lövés kell neki, és k**** sokan vannak, pontosabban sok van belőlük (ezt majd tapasztaljuk is egy-némely útvesztőben). A harmadik banya *Kehvean*. Tudatja, hogy *Truk*, a varázsló tud néhány teleportról (tudott is, amíg ki nem nyírtuk) és a *Casstle*-ben él. (Tévedések elkerülése végett a *Castle Udar* a *Crystal Castle* — ezt is most tudtuk meg —, és az alatta található dungeon a *Crezimas*). Hallott még arról is, hogy *Delkonában* kijárási tilalom van (nekünk ilyet nem játszottak). Kint a faluban, ha látjuk *Keldain*-t örömmel újságolja, hogy kopogjunk má' *Gilondo* ajtaján. Meg is tettük, aki össze-vissza hagylabolt ott nekünk, hogy segítsünk a faery-földnek ha már arra járunk. Sürgősen ott is hagytuk. Következzen *Jagamer*, ő róla annyit kell csupán tudni, hogy 180 rénes pénzért tanít. *Nel* barátunk elénk vágódván „segíts, hogy segíthessünk" — felkiáltással tovább is vágódna, de mielőtt ezt megtenné ő is a *Somona* keresésére biztat, aki az *azrael*-eket tudná legyőzni kétfajta dust segítségével (crystal és dream-por; kettő a még meg nem talált tárgyak közül). *Feackil* is ezt hangoztatja, megtoldva azzal, hogy *Somona* egy sorceress. Még ketten rontják itt a levegőt, az egyik *Galhail*. „Beszélj a mergi múzeumban az „elvish cloak"-ról, amit, ahogy mondják itt többen: *Bedangidar*-ban, a régi dwarf-bányában lelhetünk meg. Ezt most ellepte az ellenség". A másik *Tassen* pedig pont attól óv, hogy ide belépjünk. (Miután elmentünk ide, aztán mi is megbántuk...) Innen húzhatjuk is a csíkot. (*Bedangidar* = *Dernagud*)

CITY OF MERG

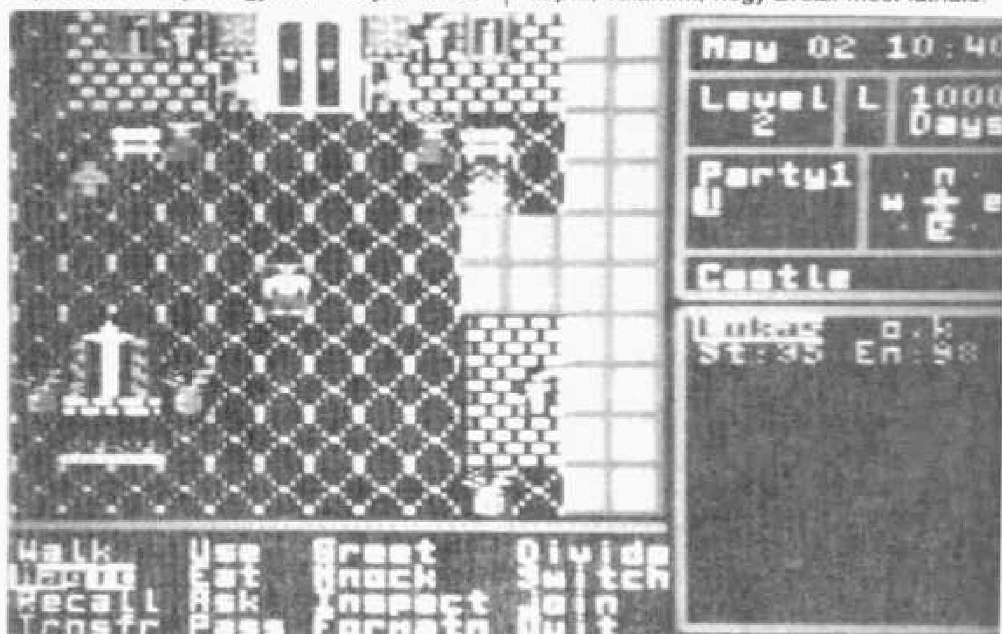
Csak tömondatokban. Az előbb említett köpenyről valóban elárulták a múzeumokban, hogy aki ezt a szerkentyűt viselte, azt védte a forró sugaraktól (ultraibolya sugárzás). *Hades* kemencéjébe pedig szintén csak ezzel a kütyüvel lehet besétálni. Említették valahol *Sargoz*-t is (meg is találtuk, de itt adtuk föl végképp a játékot), ahol is egy üreget kellene keresnünk.
Már csak a fogadó (jobb helyeken ivó, annál is jobb helyeken...) van hátra, ahol is *Tomola*, és nem pedig *Tomda* van. A következő helyekre hajókázik: Udar - 350 / Bay of Meric - 200 / Kraken Gay - 225 coin-ért (Hogy hol? a végén...).
Elmondjuk, hogyan is történik az utazás. A kapitánnyal (aki a kocsmákban különböző időpontokban tartózkodik) megbeszéljük, hogy másnap reggel 7.00 órakor a dokknál találkozunk. A megbeszélt időpontban meg is jelenik. A hajón ágyakon helyez el és megmondja, hogy kb. milyen hosszú lesz az út (1-4 nap, abból is látni, hogy mennyi az ára az útnak), és „Begin"-nel aktiválhatjuk az egész kócerájt. Figyelem! A dwarfok nem nagyon bírják a tengeri utat és ezért nem rakhatjuk őket az ágyba, mert állandóan TENGERI BETEGEK (hihi!). Itt *Merg*-ben keressük: *Ruhbear*-t, akit az „apprentice"-ről kérdezzünk.

SUMRUNA

Az előző részben elég sok információ birtokába jutottunk, ezért most csak azokról teszünk említést, amelyek valahogy idáig sajnálatos módon kimaradtak...
Dermen és a haverja „Temples"-re elárulja, hogy ők *Hissen*-t követik, aki a kígyó isten (ő egyébként a föld alatt él, *Heru*-val a háború istenével, és még néggyel egyetemben, ellentétben *Kalb*-bal és *Pax*-szal, akik különböző téglaházakban szunyókálnak. *Kalb*-ot a maszkistent fel is kerestük (temploma tőle keletre van, ahol a chantok száma, illetve neve istenek nevét jelenti — érdekes egy eset, mindenki kipróbálhatja...). *Hissen* temploma amúgy DNY-*Kherbel*-ben van, nem a délkeletiben. *Hakim* (Hökóm?) fontos dolgot mond: *Pupin* tudja, hogyan lehet(ne) belépni *Khazan*-ba (ez az egyik dungeon, amit nem találtunk meg, és véleményünk szerint egy fontos helyszín lehet. Sajnos ezzel az űriemberrel nem találkoztunk. Elhagyta a várost. Menjünk be a *tavern*-be, keressük a kocsmárosnál *Garlin*-t, ha viszont éppen itt van, akkor tudatja úticéljait, ezek: *Fubemel* - 150 / *Isle of Vo* - 100 / *Shendy* - 250 / *Blue crab beach* - 250 coin.
Ha egy olyan szigetre visz, ahol nincs semmi város, tehát pl. *Isles of Ice*, akkor bizonyos összegekért fejébe 15 napig ott marad a parton, és vissza tudunk vele utazni.
Két fickó tartogat még magában némi híreket. *Derhal* azt mondja, hogy *Shadrum* (és nem *Shedrun*) körül halálos termek vannak tele jobbnál-jobb ellenségekkel. *Kabuck*-ot pedig *Kharin*-ban keressük.

KHARIN

Mindjárt vidámabbnak érezzük a napot, ha bekukkantunk ide is. A 7 ház közül 6 helyre tudtunk bemenni. Kezdjük mindjárt egy kis nyelvtanulással, aki *Soldain*-ban elmulasztotta, az itt most 175-ért *Valoda*-bátyónál — aki egy öreg dwarf tanítómester — megteheti. Itt lelhetjük valamelyik ajtó mögött *Koldan*-t is, akitől most már megkérdezhetjük a *Shadrum*-i dolgokat. Tanulni a „SCROLL"-ról *Kemkezar*-nál *Shiran*-ban lehet. *Kurek* szerint *Kulak*-ot délben kéne elkapni, valamint, hogy *Dreax* most látható.



(Hol?! Majd mindenki megkeresi!) *Kulak*-ot el is kaptuk egy fordulóra, még most sem tért magához. Ő azt ajánlja, hogy erről a *Khazan*-nevű dologról *Fubernel*-ben kellene tudakolózni. Mondja továbbá, hogy az öreg tanító elvesztette a „plume"-ját (azért már nem mentünk vissza, hogy meg is kérdezzük: tényleg elvesztette-e?). Szerintük is *Pupin* tudna „szavakat" mondani a két „entrance"-es *Khazan*-ról. Az egyik egyébként *Fubernel*-en van. (Mi nem találtunk ott a sorozatos támadásokon kívül semmit.) *Volgas* szerint *Viadras* meg tudna mutatni egy-két cselt. A *Square garden*-ben él. Beszélnek még valami vörös polipról, aki a közelben ijesztgeti az arra haladókat, de mi (szerencsére) nem találkoztunk vele. *Kabuck* — a már oly sokat emlegetett — azt véseti a fejünkbe, hogy *Sunken Isle*-re se ártana, ha elmennénk, talán a 3. kar ott sem (egyébként kettőt már megtaláltunk). Azt pedig eddig is tudtuk, hogy ezeket egyidőben, egyszerre kell lenyomva tartani. Elárulja még a régi dwarf bányának, azaz *Bedangidar*-nak a *chant*-ját, vagyis a három (értelmetlen) szóból álló kombinációját. (Majd ezeket is a végén.) Egy tag pedig, bizony *Shagar Dinera*-t ajánlja a figyelmünkbe, aki *Fubernel*-en él, és tud egyet mást az *Ogre King*-ről. Még egy érdekes figura csatangol itt, *Pugar*-nak hívják. Ezt meséli nekünk: *„Nagyon régen a bandámmal legyőztünk egy küklopszot. Annak a csapatnak a tagja volt, akik elrabolták a 'cloak'-ot a merg-i múzeumból. ő mondta, hogy a 'hall of ancient dreams' DNY-i sarkába lett elásva. Crezimas-ban, a Crystal Castle alatt".* Ide majd alkalomadtán el is látogatunk, ahol majd meg is találjuk...

A lemezmonitorral kiszedhető még pár név, aki akar érdeklődjön felőlük, itt *Kharin*-ban. Ezek: *Sargoz; chamber; dreads; Sunken Isle; key combination; three levers.*

CASTLE UDAR (Crystal Castle)

Erről is esett már szó elég sok, de mivel lényeges információbővülés következett be, így most ezek ismertetése következik.

Belépéskor rögtön szemben van a trónterem, királynővel az élen. Tulajdonképpen csak azt tudjuk meg tőle, amit a tower-okban szoktunk találni — scrollokat —, hogy az alul található dungeon egyes szintjein milyen csapatok óhajtják rajtunk áldásos tevékenységüket kiteljesíteni. Az 1-5 levelen tehát: az első az enemy bauds, a második szám az enemy parties-ek számát adja meg: L1-L2 3/3; L3 4/2; L4 2/3; és L5 4/5. Úgy hogy nem olyan veszes. Itt találjuk meg *Mahor*-t is, aki ugyancsak ezzel a hülye *Crezimas*-szal van elfoglalva. Beavat, hogy az első szintjéről 2 lépcső van, level 2-re és 3-ra (mintha ezt már tudtuk volna, nem?) Most jut eszünkbe, hogy azok a bizonyos tejes-köcsögök, vagy legalábbis tejszerű mázzal töltött csuprok tulajdonképpen a szint térképét (csak ahol éppen vagyunk) mutatják meg a gyöngy, vagyis a *pearl*-használatával. A többi figura az eddigiekről ad tájékoztatót, különösképpen a Level 2-n lévő portálról. *Glenli* azzal kinlódik, hogy a rokona kinlódik. Világos, nem? Talán segítene rajta egy „ring", amiről a királyi kastélyban azóta *Efenor*-t megkérdeztétek, igaz?! Elsorolja még, hogy az elf-nővérek közül az egyik, nevezetesen *Aellin* a „river song"-ot műveli a *Shendy*-sziget folyójának egy kis beugró szakaszán. A „ring"-ről még elmondják, hogy vhol *Heavenly*-ben lesz, ahova csak egy stairways vezet. *Khazan*-ban persze. (De hol, az istenért???!). A másik varázsló, akit emlitettek *Truk* után (a teleportál *Thakass*-ban: kapu *Sargoz*-hoz, 3 pyramid *Sudogur*-ból *Sumrunába* visz — mondja) *Piudalf*, akiről már többen mondták, hogy valami varázslási szertartásokat tanulmányoz (studies, magical rituals). Megkér, hogy mondjunk neki egy különleges szertartás nevet. Tessék: *Ritual of awareness*. Hogy mit felel rá, azt döntse el mindenki maga. *Veren* mester szerint *Shagar* (az előbb *Kharin*-ban) szomjúzik a tudásra a „lost dungeon"-ről. (Igyon rá valamit...) Valamint, hogy *Marumas*-t megátkozta valaki egy „nem-alvó" varázslattal. *Edromir* ajánlja, hogy keressük meg *Trebor*-nak, az egyszeműnek a kincsét itt lent valahol (majd ott lenn utalnak is rá, hogy hol). ő volt a tolvaj-király. Mondták egyszer, hogy a kincse 11 lépésre van nyugatra eltemetve a sírkőjétől.

Dessen is ott lapul valamelyik szoba mélyén. Szerinte ugyancsak *Dinerát* kéne kérdezni a *Shadrum*-i veszélyekről. (Majd alkalomadtán.) Mond pár dolgot a *Hodlic*-ról, hogy nagyok és kövérek, meg hogy a végzetünket akarják, szóval ki kéne azokat is nyírni, aztán kész.

A 3. varázsló még elmondja (egyébként *Argelb* a neve), hogy menjünk el *Shagar*-hoz mielőtt belépünk *Kharon*-ba. Említi még, hogy a félelem újból visszajött *Sargoz*-ba. Ad egy teleport kombinációt is: P-P-C - *Sargoz*-ból kivisz *Fubernel*-be.

Hogy miről érdemes még kérdezősködni itt: *elven, -elf maids; vilmaeron; tower of ruhan; melisa; the lost dungeon; rahkan; trap; escape.*

Ennyit a kristály kastélyról. Ja!!! Majdnem elfelejtettük, hogy az L3-ról a bal felső sarokban a lávánál el lehet menni és eljutunk a lépcsőn az L4-re, majd onnan az L5-re stb. Megjegyezzük, hogy érdemes lesz!

SHIRAN

Úgy látszik, véget értek a zárt körű rendezvények, mert mindenhová be tudtunk menni. Kezdjük a szokásos konklávval (ők egyébként már 19.55-kor kinyitnak). Itt van mindjárt *Freyapkin*, a konklav vezetője. Ő arról tudat, hogy a rendjük tagjainak varázslatai feltényelenek, hogyha egy bizonyos „stones" kerül a közelükbe. Ezek a fénylő kövek *Berbezza*-ban vannak, vagyis a *Hidden Vale*-ben, ami a *Kherbel*-vidéki teleport környékén van. Itt van még három varázsló is, akik sorrendben: *Shekyza, Gromus* és *Joxinfozt*, ők a red, blue és green-order varázslói. Azt tanácsolja valamelyik, hogy éjfél után kellene *Shiran*-ban sétálgatni. (Mi sétálgattunk is, de valahogy nem nagyon akarta elődugni az orrát senki.) *Shiraka*-ról megjegyzik még, hogy ez a varázserő nagy fája, és valószínűleg örökké virágzik. *Joxinfozt* bead még egy mesét, hogy ők minden teleportról tudnak. Egyet el is árulnak: P-S-P *Meardom*-ból *Knessos*-ba. (Ezt a helyet, mármint az előbbit sem találtuk meg.) A többiekről. (Ne felejtsünk el kopogtatni mindenhol!) *Petkenpif* arról győz meg, hogy jó lenne ha kirámolnánk, pontosabban legyőznénk tiz dungeont. (Abba viszont már nem avat be, hogy is van ez a tizemeletes sz***r) Beszél még valami *Zukkamear*-ról, aki az *Elden days* óta veszett el, valamint, hogy *Koldan* tudja a helyzetét *Kharin*-ban. (Nem tudta...) *„Amulet"* kérdésre ezt mondja: *„Mi amulet? Mondd el, hogy néz ki!"* (pontositsunk számára: *„white amulet"*. *„Ohia fény amulettje, hallottam egy elftől, hogy Tombul vette meg Delkona-ban"*. A másik parasztnak a neve *Kemkezar*. Szerinte jótétemény lenne ha belerúgnánk egyet abba a hülye *Kalb*-ba, és utána innánk a *Thakass*-i forrásból. (Megjegyezzük, hogy eként cselekedtünk, mire a jól feltuningolt karakterek staminájához hozzáadott 1-14 közötti + erőt, és máris csak 08 volt a max., amit a potion visszaállított. Így pedig könnyen kinyírtak a dungeonok varázslói. Aki pedig nem tuningolt karakterekkel játszik, annak ajánljuk.) Menjünk át *Fizkreto*-hoz, akitől kérdezzünk rá a *Zoxxin* (zoknim?) nevű varázskönyvre. Potom 2000-ért hozzá is juthatunk egy csupa z-betűből álló varázslat-gyűjteményhez. Mondták valahol, hogy ha már itt vagyunk, kérdezzük meg ezt a tagot a „scroll"-ról. Meg is tettük. Annyit elmond róla, hogy ennek a scrollnak a neve: *Bubble of Captivity*. Az előbb említett úriembernek *Zukkamear*-nak volt a tekercse, és azt a három szót tartalmazta, ami a *Bubble* fennmaradásához kellett. Ez a butozik volt elrendelve arra, hogy énekeket zengjen, míg a kristály por(!) úszott a levegőben. Valaki azt mondja, hogy leckéket *Seksanta*-tól vehetünk, aki a kéttehenes házban lakik **(Tiltakozom! A HQ-n semmi keresnivalója nincs! CoVboy)**. 120-ért adja az órákat a drága. *Gnetra* arról értesít, hogy ha már *Bedangidar*-ban járunk, keressük meg a *Brennix*-et, *Zilbon*-nak a legendás elf harcosnak a kardját. (Nekünk már megvan...) *Yetmishi*-t arról kérdezzük, hogy hogyan lehet bejutni *Thakass*-ba.

KNESSOS

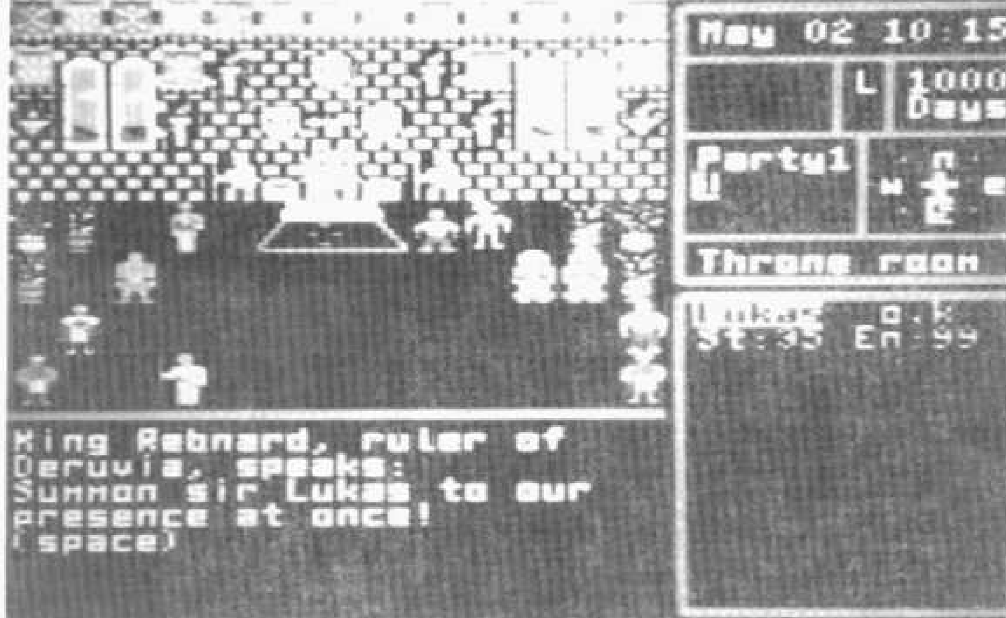
A városban lényeges tudnivalókat szedhetünk még az eddigieken kívül össze. Megtudhatjuk többek között, hogy a város igencsak a közelben fekvő sziget (*Wizard's Isle*) utálója, mert mindenféle olyan dolgokat mesélnek, ami az ott lévők kinyirásához esetleg hasznos lehet. Itt van mindjárt *Zekros*, aki szerint a *Thakass*-i teleportál 5-ös szintű (lehet, hogy az, mi nem vettük észre). *Barbos* — aki egyébként itt a kapitány szerepét játssza — el is visz minket majd oda potom áron, hiszen itt van a szomszédságban a picike egy toronyba zárva, szóval mindössze 150 pénzért. *Zekros* elárul még egy portálkódot is: *Thakass Khiriss*-re portálozik P-S-P-vel. A másik pofa szerint (*Tenkit* a neve), amikor a szörnyek az ember pofájába másznak, használjunk ellenük *nift*-et. Észak-*Knessos*-ban látott is párat (mi még nem...). *Menf*, aki játssza a jófiút, azt ajánlja, hogy keressük majd *Fagham* tanácsát *Sumruna*-ban. Róla annyit kell tudni, hogy sokat olvas. Ez bizonyára hasznos információ. Elmondja még, hogy ha még nem ébresztettük fel *Kalb*-ot az álarcost, akkor most megtehetjük *Dakland*-on, ahol is nem ő alszik, hanem a temploma van.

Ne hagyjuk ki tervünkből a kocsmát se. A kapitányt 7 után keressük. Ha netán itt van, akkor ő a következő helyekre hajókázik: Bihun - 200 / Wiz's Is. - 150 / Pheron - 400 / Kuzu bay - 350 pénz.

Itt — mármint az ivóban — tudhatjuk meg még a következőket is: Még egy kombináció: S-S-S *Bedangidar*-ból *Shendy*-re. „Három obeliszk ... három szóért". Egyről hallottak is észak-*Knessos*-ban. (Mint annyi mást, ezt se lelltük.) Itt lehet hallani arról a bizonyos őrült varázslóról is, aki *Thakass* legfelső (vagy legalsó?) szintjére mozgott vissza az őt üldözők elől. (Mint majd látni fogjuk ez a varázsló nem is olyan őrült...) *Mimosh* mondja azt még, hogy ennek a fickónak kellene néhány barátságos szót szólni egy bizonyos „blue ring"-nevű kétyeréről. Erre minden bizonnyal szükségünk is lesz. *Jemosh* szerint majd ott a dungeonokban el kelne néhány „pierce"-varázslat *Thakass* meghódításához. További infó lehet még az is, hogy tudnunk kell az isteni „symbol"-okról. Ennek érdekében elég sűrűn kéne nézegetni az istenek oltárát. Ja! El ne felejtsük, hogy *Thakass* első szintjén kincs lett eltemetve — Nem mi mondtuk...

BONDELL

Dinera-mama azért mondott még egyet s mást. *Ogre* kérdésre például elmondta, hogy ők *Shadrum*-tornyában élnek a *Giant*-ok szigetén. Meg kéne keresnünk a „top level"-jét. Három terem van a csúcsán, az egyiknek a neve *„hall of no return"*. Ha itt akarunk találkozni az ogrék királyával, akkor „cross"-olni kell a termen. Ez azt jelenti, hogy keresztül kell menni a termen úgy, hogy először érjük el a keleti falat és mozogjunk délre. (Az ogre királynál sejtésünk szerint a *circlet* lesz.) Ezek még kint a falu előtt történtek. Ugyancsak kint lehet találkozni *Jem*-mel, aki nem egy lekvárfajta, hanem egy halfling. *„Keresd Tuten-t Bondell-ben. Ő volt Shadrum legyőzője, és látta is az ogre királyt az ellopott circlettel a nyaká*



ban, vagy a lába között, és tudja azokat a szavakat, amelyek segítségével be lehet lépni Shadrum-katakombába!" Tudhatjuk meg tőle.
(*Hanuss* hogyha tudja az ember a *chant*-ot, de hogy hatoljon át a tengeren és a sziklákkal körülzárt bástyán át be a várba, azt már nem tudjuk. Talán ide kellene most egy teleport kombináció.)
Bent. *Tuten* céljából *Dinera*-t ajánlja a szíves figyelmünkbe. Elmondja, hogy *Dinera* — akárcsak a „mad wizard"-hoz hasonlóan — nem is olyan őrült, mint hogy gondolnánk. Vele volt, amikor látták az ogre királyt *Shadrum*-tornyaiban. Megsérült a 3 szinten és nem tudott tovább vele felmenni. Ennyit mond erről. Beszél még a *shiran*-i *shir-aha* ágakról, arról pedig annyit tud, hogy ezeket az ágakat használta *Drea*, hogy az *elden*-eket csapdába csalja. Reméli, hogy az ezzel a trükkel elüldözött *elden*-ek egyszer még visszatérnek. Aztán még megmondja *Shadrum* chantját, ezt majd a végén. *Nimmet*-hez bekopogtatva arról beszél, hogy tud mondani egy-két dolgot *Sargoz*-ról. Ő is így vallotta, hogy hádész-kemencéje melegíti az arra járókat. *„Sargoz a pokol négy szintje. Meg kell találnod a portált, hogy elérd a Lake Kumalis-ban."* (Azt nem tudjuk, hogy az egész kemence-dolog a *Kumalis* tóban volt-e, mindenesetre láva rengeteg volt. A kemence pedig elég jópofa dolog. Megjegyezzük, hogy ide már mindenképpen a klákával hozzuk a bandát.) Két figura él még a faluban; az egyik *Fozimar*, aki az ügyességünket teszi próbára 200 coin (fő áron). A másik tag *Tonton*, aki segít az embereknek kifejleszteni a személyiségüket. (Ja, 200-ért mi is vállalnánk. Persze nem forintért...) Itt végeztünk is.
Ugorjunk át az utolsó olyan helyre, amelyet már eddig is ismertünk (csak nem eléggé): *Delkona*-városába.

DELKONA

Lényeges kiegészítenivalókkal tartozunk eme várost illetően. Ezek: van valahol egy goblin-kölyök a városban, aki (hasonlóképpen az itteniekhez) azzal van elfoglalva, hogy hogyan lehetne bejutni az előlünk szigorúan elzárt területekre. ő is *Sargoz*-t említi, hogy az egyetlen út oda a teleport-teremből nyílik. (Mi mindenesetre nem azon keresztül jutottunk oda. Ha már itt vagyunk, nézzünk be a terembe is. *Domlin* hívja fel arra a figyelmünket, hogy ha *Khazan*-ban járnánk, akkor ugyan ma' keressük meg *Heru*-t, a nem régen említett háború istenét. *Tumis gonski*-ásásra biztat *Fubernel*-en. Valamint, hogy *Shendy*-n van egy teleportál (van is...) *Uzim* (uzink? uzid? uzitok?) szerint a kombinációt, amely jó *Sargoz*-hoz szintén nekünk kell megtalálni (hát van egy pár belőle). Itt találhatjuk a már annyit emlegetett *Pupin*-t is, aki nem egy félmezős átvivőcséve, hanem egy chant-hordozó, ő nevezetesen *Khazan* chantját közli. *Emma* szerint a *Dream dust* (álompor) nevű varázslat egy elf-magic, amit hasznos lenne ha ismernénk (ezt viszont már nem leltük sehol). 17 óra után már kezdenek áramlani a delíriumra vágyók, *Genevar*-ral az élen. Ő ajánlja a figyelmünkbe a könyvtárat. Menjünk be és kérdezzük valamelyik urat, hogy *„He, haver, mondjá' má' valamit az obeliszkekről"*. Elhiszik, hogy izgatottak vagyunk a küldetés miatt, ezért megbocsátanak szavainkért. Az obeliszkekbe három szó, az akarat szavai (words of will) vannak belevésve. Ja, ezt még a kocsmában mondták. A *library*-ban a következőket állítják a témáról: *„Elhisszük, hogy a nagy terv alkotóinak elutasítása előtt azt átpasszolták (mármint a titkot) Elden varázslóinak, hozzájuk került Deruvia három különböző részéről a három obeliszk. Bevésték mindegyikbe egy egyszerű (?) szót, amik — ha mind a három együtt volt — egy varázslatot, egy hatalmas varázslatot hoztak létre. Az obeliszkek elhelyezkedése nem fontos, csak az, hogy kint a napon kerüljön sor a ritusra. Ám a hosszú idők lejárta óta elfeledték ezt a dolgot a nemzedékek, és csak a közelmúltban fedezték fel újra varázslók, tanítványaik körében. Ők most már meg tudták fejteni a misztériukus obeliszk alárendeltségeinek miben voltát."* Kösz...!
Ennyit róluk. A kocsmában azóta megint többen lettek. *Leksra* (aki az első részben nem volt a helyén) most itt van. El is árul néhány teleport-kombinációt. Ezek: C-C-C *Pheron*-ból *Hidden vale*-ba; P-P-P *Khiriss*-ről *Shendy*-re; P-S-P *Kherbel*-ből *Fubernel*-re; S-C-S *Shendy*-ről *Dakland*-ra.
Ne hagyjuk ki a porból *Murdar* kapitányt sem, aki hasonlóan *Leksra*-hoz megérkezett. Útvonala a következő helyszíneket tartalmazza: *Isle of Giants* - 200 / *Shendy* - 150 / *Blue crab beach* - 250 / *Sumruna* - 150 pénzért.
Még egy varázslót sikerült nyakon csípnünk a városban kóricálás közben, a neve: *Aartinix*. Szerinte *Faruk* elad(na) néhány kombinációt. Nem nagyon érdeklődtünk felőle. *Khazan*-ról is elmondja még, hogy a 2-es szintjére két lépcső vezet le. Oda le, a tenger alá. Ugyanis *Khazan* egy tenger alatti dungeon.
Na most, hogy idáig eljutottunk, és végeredményben nem tudtunk meg sokkal többet, mint akár az elején, most mindenki fellélegezhet, ugyanis olyan helyszínek következnek ezután, amelyek eddig a játékban csak a „megemlítették" kategóriába tartoztak, de ezentúl már nem. Reméljük, mindenki örül, hogy újabb nevek, fogalmak, tárgyak és bevehetetlennek látszó tornyok, dungeonok állják ismét utunkat. Lényegében a nagyobb helyszínek, helyszín következik(nek), az ilyen dungeonok például csak annyira érdekesek, hogy egyáltalán hol van, és milyen fontos dolog leledzik éppen azon a vidéken.

KEOF

Eme szegény hajlék a *Shendy*-sziget néven elkeresztelt szigeten tartózkodik. Hogy, hogy lehet idejutni, azt reméljük, nem kell senkinek se elmagyarázni. Pontos helymegjelölés végett: *Fubernel*-től nyugatra, de sokat.
Mindjárt a bejáratnál hatalmas információözön zúdul ránk. *Tastaras*, *Dolomar*, *Vixeskre* —> ki. Ebből mindenki válogassa ki magának a lényegeset. Csupa olyan dolgot mondanak, amelyeket már eddig is tudtunk (pl.: *Tonton* szolgálata drága; a halfling-ek *fermignos*-t szeretnek enni, tanulj dwarful a kombinációk megértéséhez stb.).
Természetesen arra nem vesztegetjük az időt, hogy mi hol van, mennyiért, kinek? A térképen úgyis rajta vannak.
Valahol említették, hgoy a *keof*-i könyvtárban érdekes dolgokról olvasgathatunk. *Hosan* beszél a „star"-ról, a „vault"-ról, „Sudogur"-ról, „Lymeric"-ről. (Ezek mind egy helyen vannak.) *Atlan* szerint nézzük meg a „candle"-t *Berbezza*-ban, a *Hidden Vale*-ben. (Mintha azon a tájékon már lettünk volna, nem?)
És — ahogy már mondták valahol — olvastunk a könyvtárban arról az elf-meséről, ami *Sherro* legendájáról szól. Erről szól: *„Sherro legendája egy öreg elf mese, amely talán igaz, talán nem. A legenda szerint Sherro egy elf hölgy volt, aki egyazon napon született az unikornissal(!). Ez az unikornis akkoriban Trilliad-ban lakott, szinte az egész vidéken vélték látni mindenhol. Különleges történetek fűződtek kettejükhöz. Egyszer Sherro az unikornis-hoz készülődvén arra határozta el magát, hogy megajándékozza az egyszarvút. El is ment hozzá, és ahogy az öreg bölcsek tanították a faluban, egyházi énekek kíséretében áldozatot mutatott be neki. Sherro hívására elő is jött, de csak távolról, gyanúsan szemlélgette Sherro-t. Hívására odajött hozzá, hogy a hívogatásnak megfeleljen. Így került az unikornishoz az 'ajándék'. Az unikornis hosszú életű lett a szent kegytől, és talán még ma is él valahol"* — fejezi be *Tastaras* a mesét.
Mindenesetre szép történet. Más is történik itt. *Gostaud*-atya még csak most tudatja, hogy *Soldain*-ban a *White wolf*-ról hallgatózzunk. (Megtettük.) A *Tavern*-ben az ügyeletes kapitány *Kunder*! 19 után van itt. Jelszava — mint az összes hajóskapitányé: *„Hajózz velem!"* Mégpedig. *Isles of Ice* - 200 / *Port Avur* - 120 / *Kuskunn* - 50 / *Fubernel* - 100 / *Point Hena* - 210 pénzért.

A többi duma itt nem érdekes. Annyi érdekeset mond még *Dolomar*, hogy az őrült varázsló segítségére szükség lehet, és lesz is, hogyha türelmesen kérdezgetjük (szó szerint), akkor hajlandó lesz leszállni a „blue ring"-jéről és hajlandó lesz odaadni. *Usmet* azt mondja, hogy *Bestul* előtt beszéljünk *Ougar* varázslóiról (*Bestul: Írd be nekem a nevüket...*), hogy meg tudjunk pár millió dolgot még pluszban. Elárulja azt is, hogy *Chambur* az ork törzsfőnök kinyúlt, és jó lenne, ha megkeresnénk a tetemét. *Ferrin* felvilágosít, hogy a jégsziget szörnyek birtoka (van is belőlük pár), és hogy le kell menni a dungeonba megkeresni, amit keresni akarunk. A nevét is megkeresni! *Krundo* szerint pedig *Heavenle* szigete félelmetes varázslók birtoka és a kapitány se hajózik éppen ezért arra.

Kint *Shendy* szigetén két érdekes dolog lesz még. Az egyik mindjárt az egyik elf-nővér, ha jól emlékszünk *Aellin*, akinek a „river song" nevű lemezt tegyük fel. Rövid előkészület után a dal felcsendülése helyett megnöveli mindenkinek a sebességét + valahánnyal. (Ez kész kib***ás volt, mert a karakterek adatai szépen átfordultak 0-ba. Hasonlóképpen ha harc közben megnőtt +1-el a bow skill-jük...).

KUSKUNN

Jó pár támadást elviselve jussunk el a templomig. Itt újabb négy név kerül a birtokunkba. Pontosabban egy ismeretlen a többi három már ismert. Ja, amúgy ez *Nexis*-nek a madár-istenének a temploma. Az oltár ezt mondja: *Eftah, Eftah, Yolimdar, Pehriz*.

A kapitány itt is megvár és 25 coin/társaság fejében visszafuvaroz a *keof*-i-kikötőbe.

ISLE VO

Ez a *Sumruna* alatti szigetet jelöli *Piyan* felségjelzéssel. Csupán egy érdemleges esemény (a támadáson kívül) jelentkezik egy obelisk személyében. DNY-on van alul. Majd szépen lemegy mindenki elolvasni, hogy mi van rajta. A koordináták, ha valakit érdekelnek: x = 88; y = 106.

WIZARD'S ISLE

Ez fönt található K, ÉK irányban *Knessos*-várostól. Ezen belül található a *Thakass*-i dungeon, míg ezen beljebb pedig a *Sargoz*-féle. Entrance-okat majd a végén.

ISLES OF ICE

Ott van *Shendy* alatt nem messze. A dungeon-ja a *jail*-ből ismert *Vocha*-nevet viseli. Készüljünk fel a támadásokra, mert jó szívacs az egész (x = 18; y = 97-en áll a hajó).

ISLES OF GIANTS

Ez az egyetlen olyan szemmel is látott helyszín (tehát nem úgy, mint *Khazan*, hogy arról csak hallomásból tudunk), amelynek a térképe meg mindene megvan, csak hát bejutni nem tudtunk.

Mindezek után azoknak a helyszíneknek a nevei, koordinátái, és rövid helyrajza következik, amelyre a kapitányok hajóznak, de nem kikötők:

1. **Point Hena**: *Kendar* vidékén található x = 71; y = 58-on.
2. **Bay of Meric**: *Kendar* ugyancsak a sanctuary alá x = 74; y = 33.
3. **Kraken bay**: *Rosus* vidékére x = 112; y = 34.
4. **Blue crab beach**: *Marmaris* vidék, *Soldain*-tól DK-re x = 23; y = 61.

Ezek lettek volna az olyan helyszínek, ahonnan a kapitány nem visz vissza. (Mondták valahol, hogy *Meardom*-ból *Knessos*-ba teleportál a P-P-C kombináció. Kéne készíteni *Uberion*-ban egy *elven magic*-et (már hallottunk felőle), ami a *dream dust*-névre hallgat.

Néhány fontosabb helyszín

Kendar fölött és azon is túl van egy híd, picit lejjebb pedig megleljük a 2. téglaépületet, amiben a szokásos kar található. Egy emberünket divide-oljuk és hagyjuk itt. *Mushrom* ösvény van. *Shertuz* vidékén x = 40; y = 31-en. Nem messze tőle följebb találunk még egy templomot, ezúttal ismeretlen nevekkel (és azt sem tudtuk megállapítani, hogy egyáltalán melyik isten temploma): Yenna, Benivo, Heb, Benna (x = 47; y = 35-ön).

Ha felvergődünk *Pheron* leg-ÉNY-ibb csücskébe, találunk egy másik teleport-házat az x = 6; y = 6 koordinátákon. Itt is — hasonlóan a többihez — négy kombinációt találtunk. Egész hasznos helyekre vitt. A kombinációk: C-C-C - *Kherbel*, körbezárt kastély, MC-hoz; C-S-C - *Kendar*, Sanct. alá, *Bay of Meric*-hez; S-P-S - *Meram*-ba, x = 44; y = 51-re; P-S-S *Rosus* vidékére, x = 105; y = 36-ra. (Az innen nem messze lévő elf-nővér *Ellidrin* névre hallgat, akinek a „Swan song"-ot (stílszerűen) kell eljátszani. A hatás ugyanaz, mint a kedves tesónál.

Egy ismert helyszín dungeonja: *Bedangidar* (*Dermagud* régi dwarf bánya). A *Fisestar*-tól ÉK-re lévő entrance-t jelöli.

A játékban a különböző dungeonok fontos szerepet játszanak. A 9 ilyen helyből 6-ot teljesen felderítettünk. Nem találtuk meg *Khazan*-t és *Meardom*-ot (2), és nem tudtunk bejutni (1)-be, *Shadrum*-ba.

A varázslatokról

Az említett varázskönyveken és a varázslónk saját varázslatain kívül más varázslatok nincsenek. Úgyhogy a dungeonokban a különböző helyeken lévő akadályok (lásd: energia mező, víz, láva, parazita...) csak ezekkel a varázslatokkal semlegesíthetők. Legalábbis ezek kellenek hozzá.

A küldetés(ek)ről

A játék egy nagyon összetett egymást nem biztos, hogy követő események sorozatából áll. Teljesítéséhez a következő tárgyak szükségesek: - cloak; - blue ring; - cpystal dust; - amulet; - gold ring; - dream dust; - hoyam; - ash; - hammer; - star circlet of aka.

Ezek közül megtaláltuk: - a köpenyt; - az amuletet (fehér amulet); - hoyam esszenciát; - star kulcsot; - a kék gyűrűt; - a kalapácsot;

Hogy hol lehetnek a többiek: a *gold ring* valószínűleg az unikornis nyakában lehet, a *crystal* és *dream dust*-okat nem találtuk, az ágat valahogy *Skiran*-ból kellene elhozni, a *circle of aka*-t pedig az ogre király nyakából lehet (minden bizonnyal) megfújni.

Chantok, szavak, isten-nevek:

Az obeliszkeken a következő nevek olvashatók:

SASTAMOUNN
EZBEREKENE
VRAKKALAMHIR

Az istenek nevei:

EFTAH, TIZ, FAEY, YOLIMDAR, TUEM, IDELIOZ, PEHRIZ, OBOTEM, FYDELIA, YENNA, MAESLEM, THARIMO, BENIVO, YREAMEN, ISHTHYAM, HEB, SHAERAD, SERMIAN, BENNA, UDE, OLM

A dungeonok chantjai:

• BEDANGIDAR:
SAMANDAX; TIFGARAMO; KEMT
• THAKASS:
KURAMDAFUR; TEVALATO; REKMETREK
• VOCHA:
HOKDE; KAFLTH; POKANDAJO
• SHADRUM:
DAMLAZ; FIRTARAFA; YAKLAMATOFAR
• KHAZAM:
EKSAM; RATTABL; GANGAMURT
• ME ARDOM(?):
ACHUNNE; RESHIPTAR; EBITONAGZI

Ezek lettek volna a nélkülözhetetlen instrukciók.

Különböző tárgyak megszerzése

1. Érdeklődjünk a *hoyam*-ról *Soldain*-ban, menjünk el *Vocha*-ra, ott a 6-os szinten keressük meg *Thorin* kalapácsát és vigyük vissza nekik. Erre ők: *„Ez a pillanat a dwarfoknak örökre szól. Neked kell a név, mely sikert biztosít számodra, és mi ezáltal lekötelezetted lettünk"*. *Okdark*-tól kérjük a *hoyam*-ot mire meglep egy adaggal. Vigyük fel a *Wolf rock*-hoz a fehér farkasnak. Use-oljuk az esszenciát. Erre: *„Lukas kinyitja a zsák száját, majd istenien édes aroma kezd el kiszállni belőle körbe a szikla felé. A farkas hirtelen megjelenik a csábító illatra a szikla mögül, ránk néz csendesen, nyugodt kék szemeivel. Nyakában egy aranylánc csillog, és annak a végén egy csillag alakú, gyönyörű kulcs. Megrázza a sörényét, mintha jelezni akarna vele valamit. Lehajtja a fejét és a csillag lehull a nyakából a földre. Felvehetjük. A dwarfok ezután már sok mindenben tudnak segíteni"*.
2. *Thakass*. Level 1. Az őrült varázsló szobája. Ezeket mondja többek között: *„A türelem az nagy erény! Jól van, hmmm, a quonnies-ek készen vannak a holdtáncra. Quonnies a barátom. A holdtáncra mindig figyelek. A kék gyűrűje az erőnek, eh? Zöld bungious-ban láthatod. Ó, te bolond, fogd és menj haza vele. A tűzlabdám meg tudná sütni akár Drear-t is. Ó egy Demon lord. Én már nem használhatom a kék inget, de a tied lehet, ha akarod."* És akkor odaadja: *„Azt hiszem, te el tudnád viselni Mongir átkát. Milyen egy vad alak! Azt az átkot én soha nem tanítanám meg senkinek"*.
3. *Sargoz*. Level 4. *Furnace of Hades*. *„Az üveg ablakán át belátva észrevesszük a rotyogó tűz közepén egy szentömbbe foglalva a fehér amulettet. Bemászol-e érte? Ja, alles schöne itt minden már amúgy is. Lukas beburkolózik az elf köpenybe és eltűnik néhány pillanatra a kemencében. Nemsokára vissza is tér kezeben diadalmasan tartva az amulettet."* Innen minden valószínűség szerint a *merg*-i múzeumba kell vinni, ahol kapunk is érte majd valamit. *Sargoz* teleportja: C-P-P - *Port Avur*-ba; P-P-C - *Fubernel*-be, x = 59; y = 71; S-S-S - *Kherbel*-be, MC-hez.

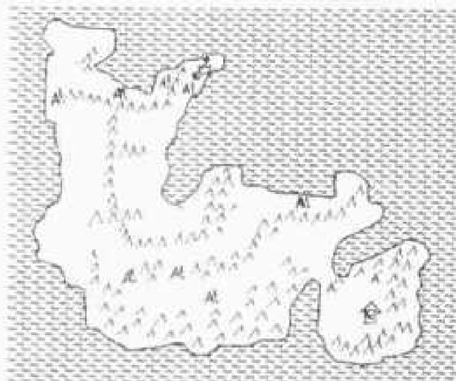
Nos, már megint a végére értünk az MC nevű hatalmas torta egy újabb szeletének. Saját véleményünket tekintve kb. a játék 4/5-énél tarthatunk. Nem sok kell a sikerhez, de valahogy ezt már úgy érezzük, másnak kell kivívnia, tekintettel arra, hogy egy újabb CoV-ban elhelyezett 8-10 oldal MC heveny károsodást okozna minden újságárus számára, akinek a fejéhez vágnátok a CoV-ot, miután belenéztetek a tartalomjegyzékbe **(Most már aztán tényleg elfújhatná valaki ezt a k**** gyertyát! CoVboy)**.

A legvégére maradtak a térképek: a jelölések maradtak.

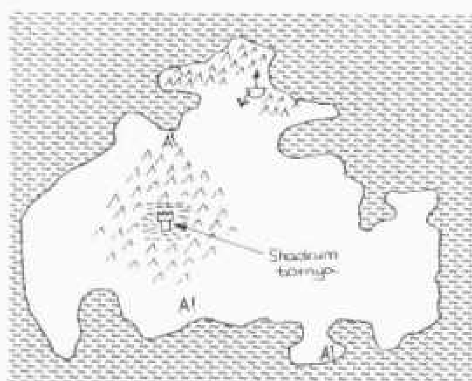
Először a különböző vidékek térképeit pasziroztuk be (*Isles of Ice, Shendy, Isle Vo, Isle of Giants Kuskunn, Wizard's Isle*), majd a dungeonok térképei következnek (*Bedangidar, Thakass, Sargoz, Vocha, Crezimas, Sudogur*).



ISLES OF ICE



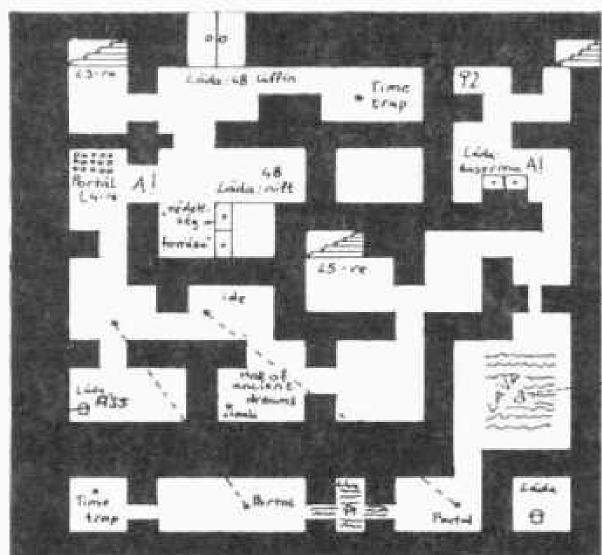
ISLES OF GIANTS



SHENDY KUSKUNN

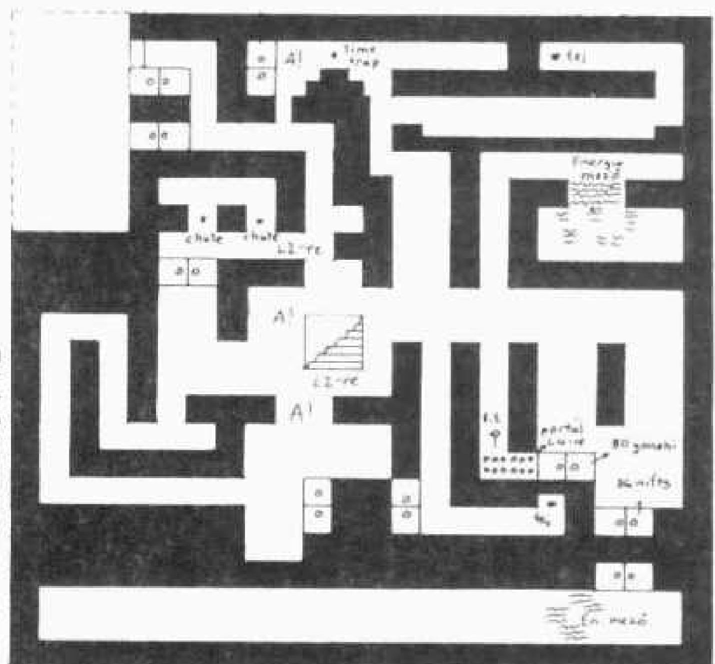


CREZIMAS - LEVEL 4.



P1: "Görg-ot az orc-ot itt ölték meg"
P2: "Portálok terméhez"

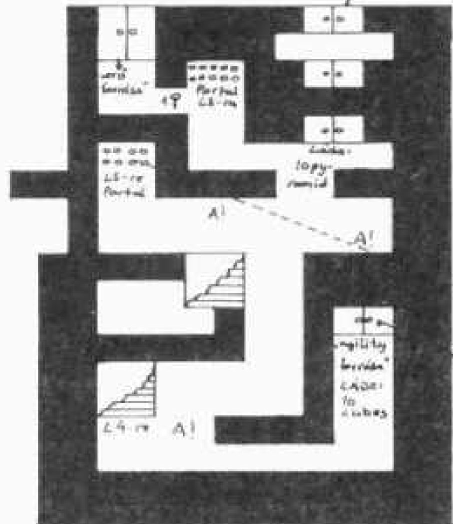
BEDANGIDAR - LEVEL 1.



P1: "Portal Level 4-re"

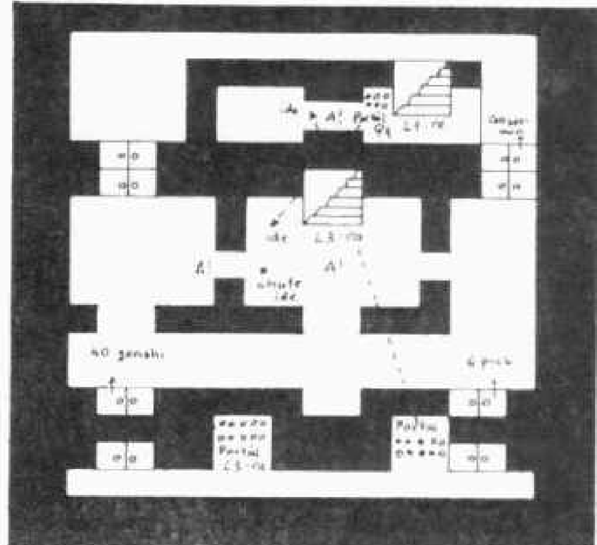
P1: "portal Level 3-hoz"

itt a kígyó isten alszik



láda: 10 cubes + agility forrása

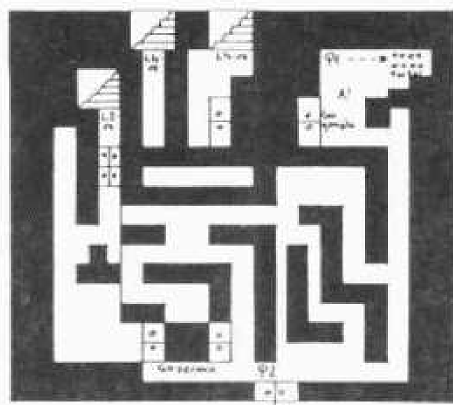
CREZIMAS - LEVEL 5.



P1: "Hukte zerbod beri!" (Jó, és az L1-en!)

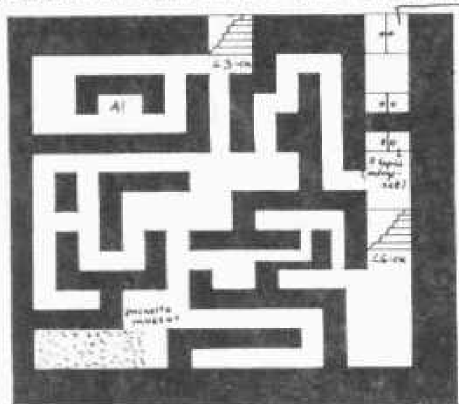
BEDANGIDAR - LEVEL 2.

BEDANGIDAR - LEVEL 3.



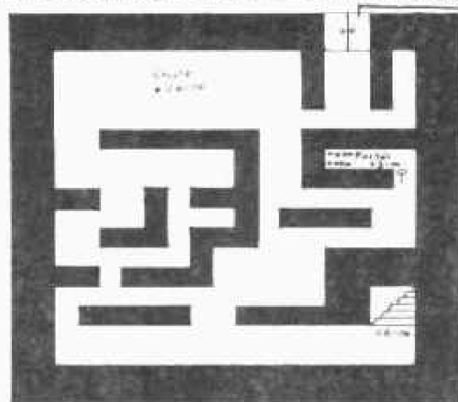
P1: "Portal fentebbre (L2-re)"
P2: "Hrukk trar drakka"

BEDANGIDAR - LEVEL 4.



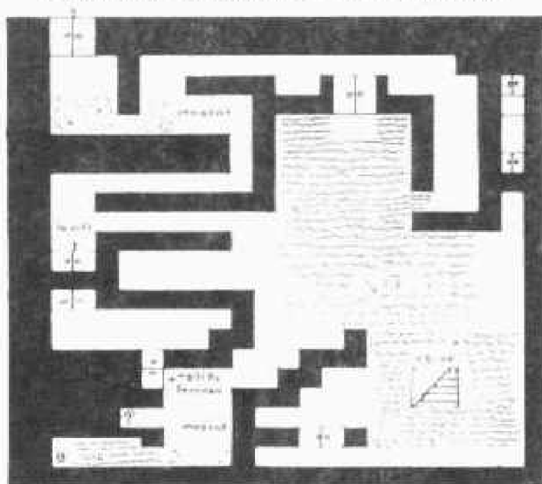
Teleport szoba C-P-C
Rosus X=93; Y=34.

BEDANGIDAR - LEVEL 5.



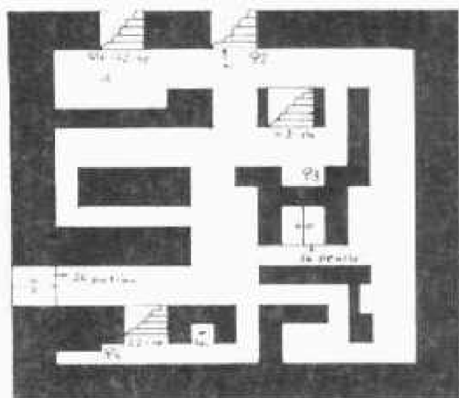
Házban: "Brennix! Zilbarn legendás karája."
P1: "Ptla en nte-hez"

BEDANGIDAR - LEVEL 6.



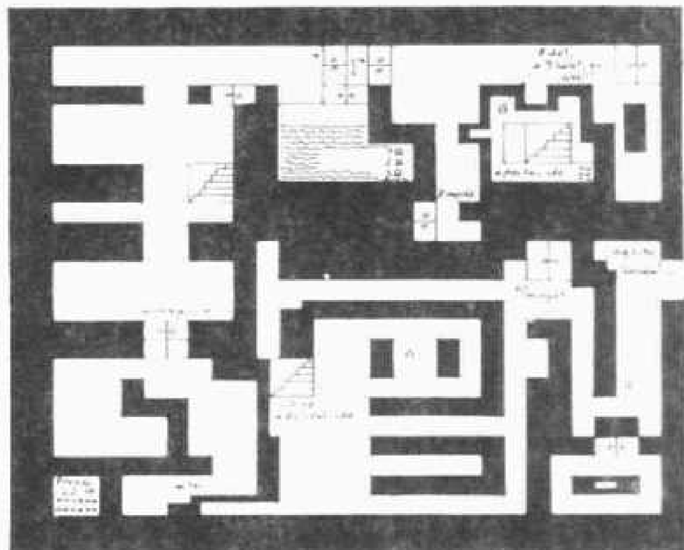
P1: "Menj le egy szintet!"

SUDOGUR - LEVEL 1.



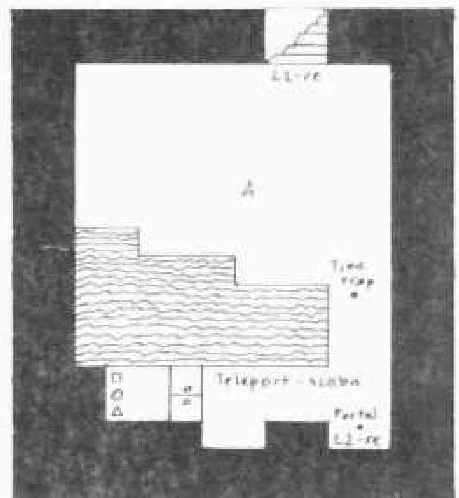
P1: "Le igen, vissza nem!"
P2: "Sudogur"
P3: "Menj vissza, amíg tudsz!"
P4: "Csak vízen járóknak"

SUDOGUR - LEVEL 2.



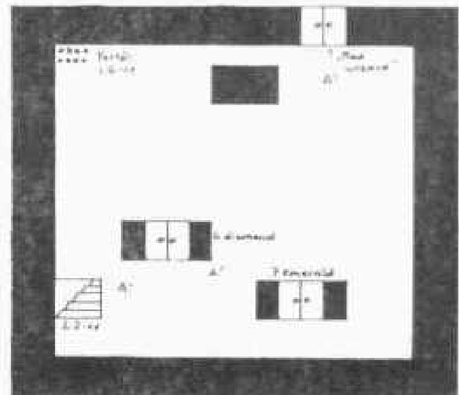
1.láda: C-S-C to Peron
2.láda: ássál itt!
3.láda: áss az ellentétes sarokban!
"SIGN 4-2-5"

SUDOGUR - LEVEL 3.

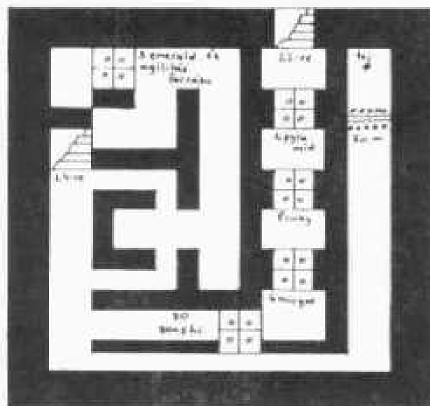


Teleport szoba:
S-S-P (ehhez jó szórakozást!)
C-S-C

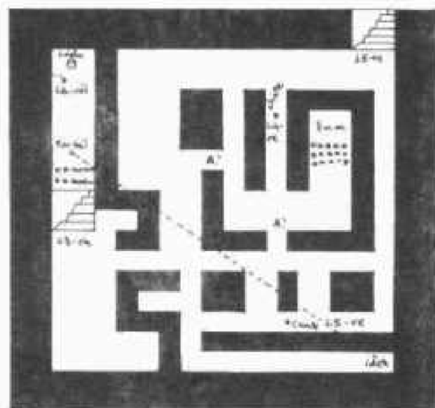
THAKASS - LEVEL 1.



THAKASS - LEVEL 3.

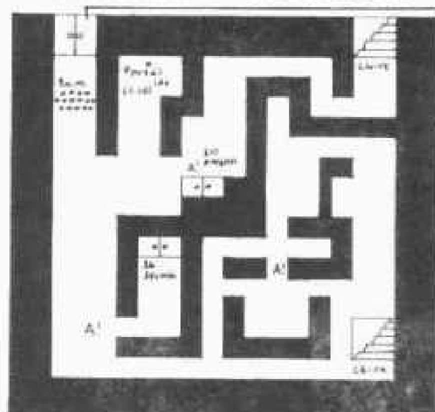


THAKASS - LEVEL 4.



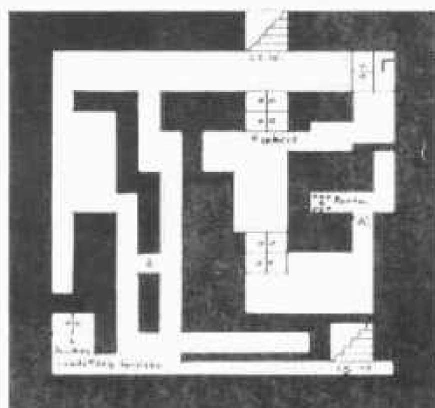
Láda: "P-S-P to Khiross"

THAKASS - LEVEL 5.



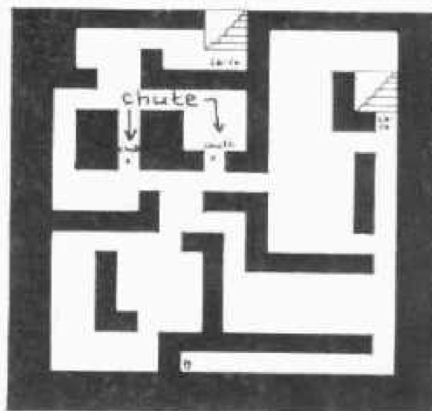
Teleport szoba
Kombinációk:
C-P-P; S-C-S; S-P-C!

THAKASS - LEVEL 6.



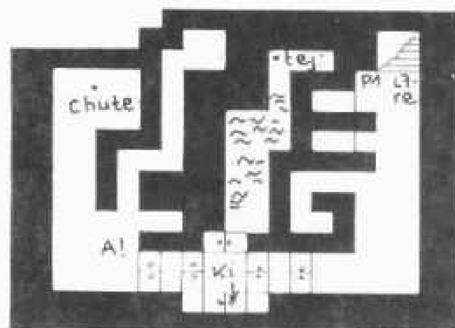
Láda: "egy pergamen
papír - C-PP to
North Bihun"
Portál: L4-re

THAKASS - LEVEL 7.



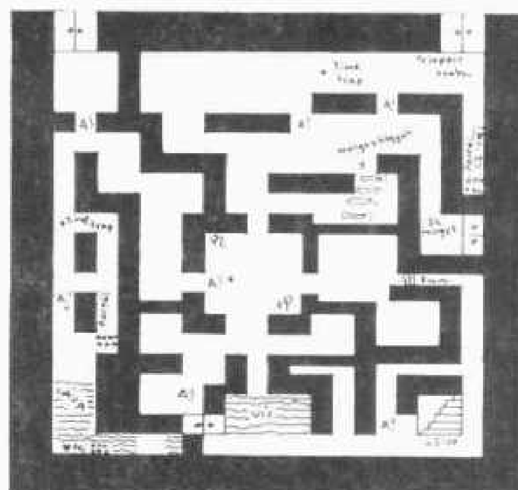
1. chute: Teleport L8-ra
2. chute: Teleport L8-ra
Láda: "S-C-S Pheron-ba"

THAKASS - LEVEL 8.



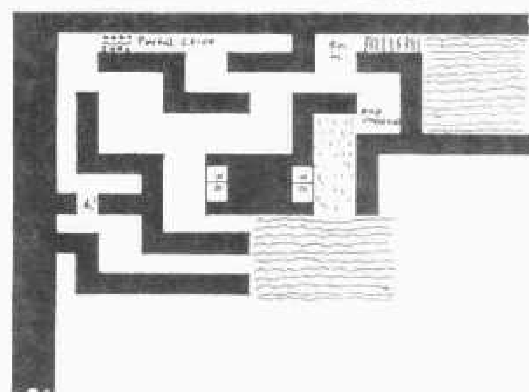
P1: "Mad wizard"-hoz

SARGOZ - LEVEL 1.



P1: "Sargozban vagy, nincs
visszaút!"
P2: Lásd P1.
Teleportok: P-P-C; S-S-S; C-P-P

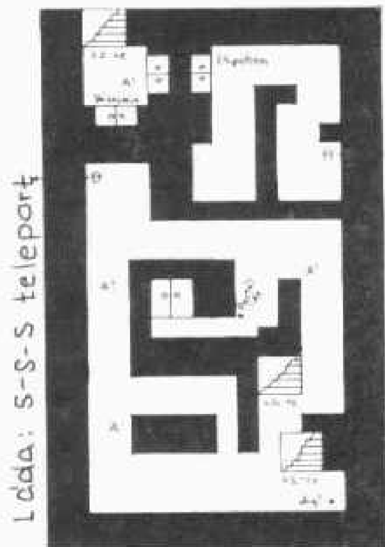
SARGOZ - LEVEL 2.



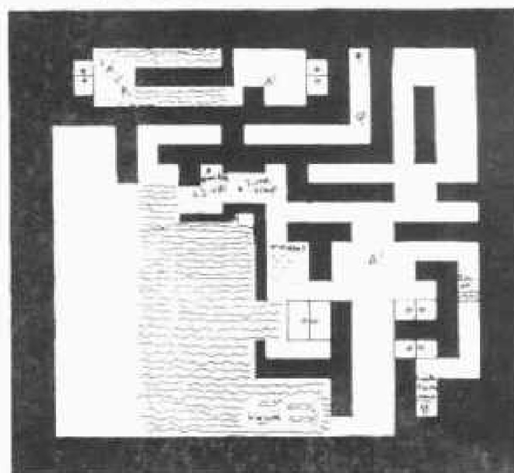
A másik felét
gondoljátok hozzá!

SARGOZ - LEVEL 3.

Láda: s-s-s teleport

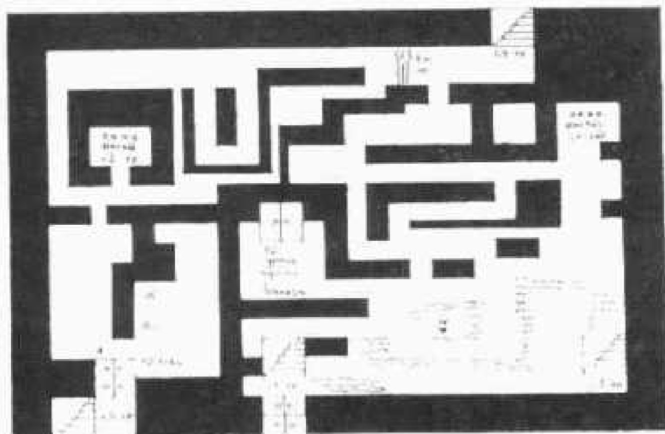


VOCHA - LEVEL 3.

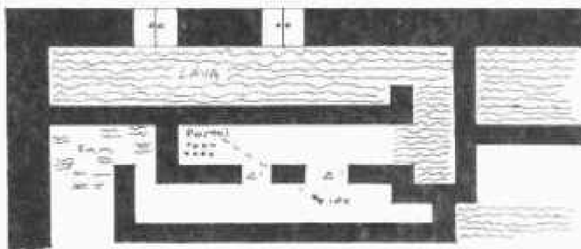


ezek itt pont fordítva! Bocs

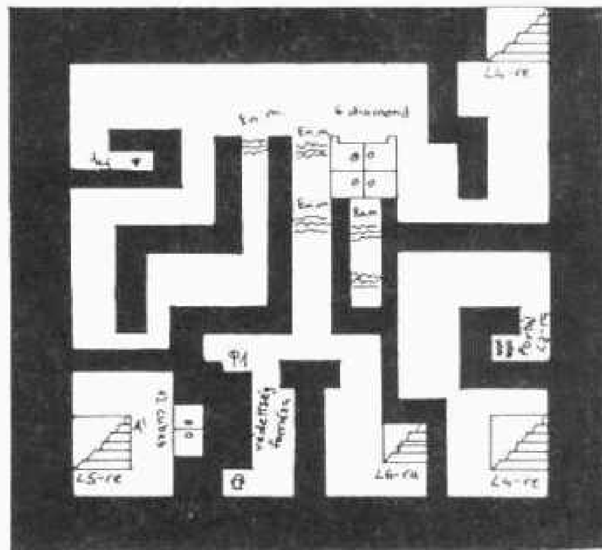
SARGOZ - LEVEL 4.



VOCHA - LEVEL 4.

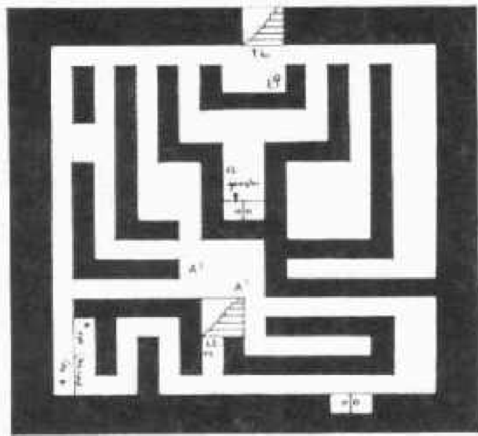


VOCHA - LEVEL 5.

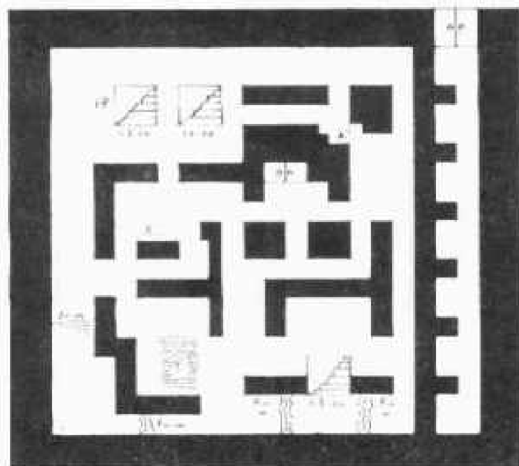


Láda: "áss chambur síremlékében"

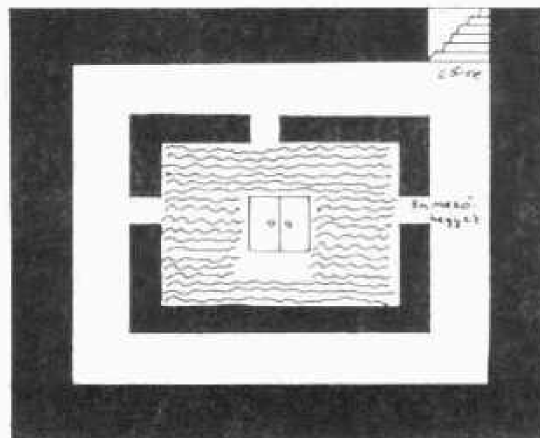
VOCHA - LEVEL 1.



VOCHA - LEVEL 2.



VOCHA - LEVEL 6.



Szoba: THORIN kalapácsa

BUCK ROGERS 2.

THE MATRIX CUBED



Ismét egy visszatérő lélek. A CoV 23 NEWS rovatában már beszámoltunk az SSI újabb alkotásáról, a lökhajtásos szuperhős újabb kalandjáról. Az ott papírra vetett fenyegetésünk nagyon megijeszthette a producereket, mert — kiszivárogtatott hírek szerint — erősen dolgoznak a C64-es verzión, ami véleményünk szerint minimum 10 lemezollal lesz **(Nem baj, a Chromance majd csinál belőle 5-öt — CoVboy)**. Amigán és PC-n már néhány hónapja szenvedhet vele a halandó.



Ahhoz képest, hogy újabb stuff, mint a ***Pools of Darkness***, egy jópár dologban visszafejlődést mutat. Az egyetlen előnye, hogy a térképek nem négyzeteket töltenek be, hanem tetszőleges alakzatokat. Húha. PC-n zenélni ritkán zenél, digi effekt nincs is, a grafikában csak az állóképeknél van valami csinosítás, ha az elsővel összehasonlítjuk, a végjáték meg kivételesen gyenge és sz** (kb 2 percbe telhetett megírni, a megtekintése meg tizedannyi időbe). A feladatok igen könnyűek, bár azért itt-ott el lehet velük szenvedni, ha sokat robbantanak.

Na persze azért a fegyverek és páncélok területén minőségi javulás is megindult, de azért ettől nem kell hanyattesni. A szakértelmek fontossága is megváltozott, ezért jó ötletnek tartjuk leírni, hogy miből mennyi a napi szükséges adag **(Marlboro - 2 doboz, sör - 10 üveg, CoVboyné - naponta háromszor — CoVboy)**. Az esetleges változásokat a tárgyak és páncélok mezején ide jegyeztük le a skillek fölé. Ha valaki a többi tárgyra is kiváncsi, az jobb ha egy régi Tőkös-mákosban keresi ki a ***Buck Rogers I***-re vonatkozókat.

Páncélok, védőöltözetek:

BATTLE ARMOR/W FIELDS: A kézifegyverek igen ritkán tudnak csak sebesíteni, ha ez rajtunk van (/W=AC—1). Van még marsi és merkúri változat is.

BREATHING MASK: Ebben a részben nincs rá szükség.

ECM PACKAGE: A rakétás fegyverek kevésbé találnak.

Fegyverek:

LUNARIAN MONO SWORD: Ha van rá lehetőség, mindig ezt használjuk közelharcban, csodás lehet.

Szakértelmek:

• Általános

NOTICE: Észrevétel. Tárgyak fellelése. Nagyon fontos.

REPAIR ELECTRONICAL: Csak hajócsatában kell, de azért ez sosem árt, ha magas.

REPAIR MECHANICAL: Lásd REPAIR ELECTRONICAL.

REPAIR NUCLEAR ENGINE: Lásd REPAIR ELECTRONICAL.

LIFE SUPPORT: Az élő hajó javításánál kell + csata után.

REPAIR ROCKET HULL: Hajócsata után.

JURY RIG: Nem tudjuk pontosan mire jó, de az űrhajónál valami javítást eredményez.

BYPASS SECURITY: Egy-kétszer kell ellenséges bázisokon (PURGE HQ, AMALTHEAN HQ).

OPEN LOCK: Mindig is kelleni fog

COMMO OPERATIONS: Az élő hajó javításához.

SENSOR OPERATIONS: Az élő hajó javításához.

DEMOLITIONS: Robbantás, rombolás. Sokszor hasznát vehetjük, pl. a bandaháborúknál.

FIRST AID: Elsősegély, a HP veszteségek gyógyítása.

REPAIR WEAPON: Fegyverjavítás, nekünk nem sok fegyverünk romlott el.

• Orvosiak (csak orvos ismerheti)

TREAT POISONING: Itt mérgezni talán csak a GIANT SQUAD-ok mérgeznek, de azok halálosan.

STUN/PARALYSIS: Bénulás gyógyítása/előidézése, az élő hajó birizgetéséhez kellhet.

DIAGNOSE: Az élő hajónál szükséges.

LIFE SUSPENSION: Amalthean-on kell a darazsak felélesztéséhez.

Egyéb skillek

(Köztük van, amelyik már kapott értéket az osztálytól függően.)

LIBRARY SEARCH: Itt is használható lenne, amikor Scot. Dos megmentésén fáradozunk, de neki úgyis mindegy lesz.

DISGUISE: Szükség lesz rá, max. egyszer.

DRIVE JETCAR: Nincs sok haszna, kocsivezetés.

PILOT ROCKET: Ha nem elég magas, akkor mindig kár esik az űrhajóban landolásnál.

PILOT FIXED WING: Egyszer szükséges, a legvégén.

HIDE IN SHADOWS: Itt is használható.

MOVE SILENTLY: Szükséges egy-kétszer.

ACROBATICS: Amikor a Ram hajó börtönéből akarunk kijutni, akkor kell, illetve ha sok lépcsőnyit akarunk átugrani, a földi múzeumban.

CLIMB: U.a. (csak a múzeumban nem kell)

MANUEVER IN oG: Ha elég nagy, akkor az űrhajókon ugyanannyit léphetünk, mint gravitációban, ellenben csak 3-at.

LEADERSHIP: Itt a börtönlázadás és a *Viharlovas*-felkelés során használatos.
FAST TALK/CONVINCE: A második legfontosabb.
ETIQUETTE: Egyszer használatos.
SHADOWING: Nyomkövetés, egyszer kell az élő hajóban.
PLANETARY SURVIVAL: Amikor először a vénuszra megyünk, egy hatalmas vihar elől csak e segítségével tudunk elmenekülni. Ha nem elegendő a tudás, akkor szépen meghalunk.

Fontosabb lények (újak)

STORM RIDER: Jupiter értelmes lényei. Egyelőre elnyomják őket az Amalthea hold ram telepesei, szabadságukért harcolnak. Irányítani is fogjuk őket, és nem lesz mindennapos, mert 4-es méretűek, s igencsak bővelkednek a testi erőben. Szárnyasok.
LOWLANDER: A ram hajó börtönében irányíthatjuk őket.
DESERT RUNNER: Igen erősek gyorsak (harcosnak is ezek ajánlottak a csapatban).
LLANDER MINER: A laborokba behatolás első ellenzői.
JOVIAN DRAGON: Tiszta drakoliszkusz átszínezve a *POD*-ból. Jupiteren van (mint a neve is mutatja).
COYORG: A prérikutya egy variánsa.
ORGSKORP: Skorpió-mutáns.
RATWURST: Patkány nagyban.
STAGE 5 ECG: Négykockányi, irtó erős és gyors.
Small ECG: Nem új, de az igen, hogy itt nem fog parazitát tenni belénk á la ALIENS.
PIRATE /LDR: Kalózok az élő hajó #1 szereplésnél. A vezér természetesen jobb felszereléssel, s jobb tulajdonságokkal.
GANG MEMBER/ RECRUIT/ VET: Bandatagok a losangelorg-i harcokban. A RECRUIT a leggyengébb, a VETERAN a legveszélyesebb. Kézibombákat is dobnak a MEMBER és VETERAN ipsék. Pár VETERAN még odáig is elmegy, hogy ROCKET LAUNCHER-t használjan, ami pedig igazán felháborító.
AMALTHEAN /LDR: A viharlovasok (STORM RIDER) urai voltak, most mint ellenségek. Elég nehezek.

Robotok (újak)

DEFENSE ROBOT: Sok gránátot használ (bénító-, gáz- és robbanógránátokat), elég könnyen sebezhető.
AMALTHEAN SEC ROBOT: Nagydarab, de nem olyan erős, mint a COMBAT ROBOT.

A csatákat a megszokott módon kell vívni, ha már megszoktuk, akkor meg főleg.

Koordináták:

Merkúr:
02,02: Rakományszállító;
04,00: Dr Romney + papírjai;
07,07: őrök ram jellel;
02,13: Koronázás;
03,15: 10,000 creditet kapunk Sade-től;
05,10: Security Office;
13,00: Ram hajó a Földre indult;

Ceres közeli bázis:
05,12: Kane mindjárt eladja a kristályait a lézerhez;
04,11: Security office;
05,05: Lézer irányítószoba bejárata (kód kell);
14,06: Puskák, időzített bomba, időzítő;

Losangelorg:
14,06: Fickó Ishával találkozót igér, ÉK-re titkos ajtó;
01,05: Fegyverek;
03,03: A 2. szintről visszafelé jövet csata;
02,00: Loa-loa-t megmenteni;
01,13: Isha és ram katonák Wink-et vallatják;
07,11: Gargoyle;
00,11: Itt volt Chade;

Múzeum:
14,10: Hadtörténeti múzeum;
15,08: Robbanóanyagok;
10,08: A modern civilizáció szobája;
08,08: Mozi;
08,04: Titkos átjáró a lépcsővel;
00,00: Dr. Chade lányának matraca;
04,12: ENIAC;
03,08: HS Robotok;
07,12: Csata, ajándékbolt (RATWURST);
08,15: Visszafelé ram támadás;

Vénusz, falu 2. rész:
11,11: Vénuszi lézerpuskák;
13,13: Lowlander páncélja;
05,13: Zárt ajtó;
02,09: Modern hely;

Vénusz, bányák:
02,09: Északra ásás;
00,04: Llorok-ot figyelmeztetni kell —> csata;
04,02: Csata —> lebénítanak;
10,08: Liftakna;
11,00: Ursdilla fészek, benne Llorok;

Vénusz, laboratórium #1:
08,00: Leander + gravitációs mező;
04,01: Kijárat a felszínre;
15,03: Gravitációs mező kikapcsolója;
13,07: Földiek vezetője, tudóst keresnek —> csata;
13,13: Adatarchivum, szétrombolt adatkapszulák;
15,03: Földiek békaembereket vallatnak;
08,07: Leander délre szalad;
05,01: Sid Refuge, mint kiborg;
00,04: Lowlander-eket kell kiszabadítani;

Hold:
08,15: A hajóért menjünk É-ra, és K-re;
07,13: Dr. Coldor elől van;
07,11: Dr. Coldort elrabolják;
14,13: Rendőrség;
11,07: Szenátor;
05,02: Bányászok, robbantó-töltetet adnak;
02,11: McKay háza;
15,02: Tsai kunyhója;
13,10: McKay irodája;
04,13: Dr. Coldor;

Hold #2:
02,14: Darabok a zümmögő javításához;
03,09: A második zümi;
00,03: Robbantó-töltetek;
09,06: Irányítóterem, ajtónyitáshoz;
10,12: Fő irányítóterem;
12,06: Sid Refuge-ék pakolnak, csata;

Ram hajó:
02,00: Itt ébredünk fel;
05,04: Lift;
05,05: Primary Rec;
05,00: Lift, kártyás;
15,02: Lift;
15,05: Control panel 2;
09,07: Kártya a lifthez;
07,11: Control Panel 3;
13,10: Csata;
15,07: Ide tegyük a bombát (csipog a szerkezet);

Ram sivatag: 100x100-as terület

Ram börtön:
15,00: Robot;

Ram börtön 2. szint:
14,03: Fegyvereink;
02,09: Kihallgató-szoba (INTERROGATION ROOM) —> SR foglyok;
05,12: Scot.Dos meg a digitális cápák;
09,08: Felszállóhely;

Neo bázis kémmel tűzdelve:
09,00: Lehallgató készülék;
15,00: Airlock 1;
01,01: Lift;
13,00: Lift;
15,14: Lift;
15,11: Lift;
14,02: Lift;
11,13: Zachary Cerbert szobája;
02,03: Director of base (fejes);
12,09: Secondary computer;
14,07: Dr Mxxxxx;
12,11: Dr Hampshire;
02,06: Zachary Cerbert + csata;
03,08: First computer + kódszó;
13,08: Dance Hall;

PURGE HQ:
06,15: Feljárat;
02,09: Sooth p. itt volt;
00,09: Sooth p. terme;
04,08: 4. labor, találka —> WAIT;
05,06: Másolat;
04,03: Kutatás, Sooth p. É-ra menekül;
00,00: Lift;
01,04: Dr Romney;
14,08: A tudóst hallgassuk ki —> Dr. Malcoln a déli részben;
09,11: Jegyzet;
10,08: Titkosírás infravörös tintával —> csata;
11,14: Dr. Malcoln és társai támadnak;
12,15: Dr. Malcoln jegyzetei —> 4. szintre menni;

Living ship #1:
01,15: Tool room;
05,10: SHADOWING ismeret használata;
01,06: Őrjárat — HIDE IN SHADOWS skill szükséges;
10,07: Kincs;
14,07: Kincs;
11,04: Kincs;
13,04: Kincs;
03,01: Csata kalóz és SR között;
14,13: Diagnose skill használata (PROP AREA);
08,03: SR foglyok;

Living ship #2:
03,05: Kommunikációs kapcs.;
10,14: Technikusok hálója;
01,09: SR-ek;
10,09: Kalóz tisztek —> passcard;
12,07: Robot amely a passcardot kéri;
08,02: Kalóz vezér —> javítgatások;

Jupiter:
01,13: Dr. Makali laborja;
07,13: Amint kijövünk, robbanás. É-ra sok katona;
04,05: Csata;
11,02: Osztályt támadnak meg;
13,02: Oktatójuk;
10,07: Támadjunk;
13,12: Bomba;
14,13: Ég a könyvtár;

Amalthea:
10,14: Csata
10,11: SR kukták, É-ra a lejárat a cuccainkhoz;
11,06: Tárgyaink;
08,09: Robotirányító-központ;
01,06: Life Suspension / Quarantine —> darazsak;
07,07: Life Suspension gép (LIFE SUSP. skill);
00,08: Secondary computer;
10,01: Tartály;
01,08: Terminál;
07,09: First Security Computer;

05,05: Quinn haldoklik;
05,02: Mario Quinn hullája;
05,00: Airlock;

Matrix Cubed laboratórium:

10,09: Auto surgeon (mindig felgyógyít);
15,08: Főnök;
09,07: Lejárat a légikocsiba;

Később

02,08: Csata;
02,07: Légikocsiban, itt is van ram;
10,09: Csata;
15,13: Rammal csatázni;
04,11: Csata megint;
05,14: Akna;

Előzmények

Szegény hősöknek már a jövőben sem lesz maradásuk, mindig ugrálni kell egy-két piszlicsáré dolog miatt, úgy mint Naprendszer megmentése, szabadságharcok elősegítése stb. Nem akartak sok pihenőt tenni a szerzők (pedig tehettek volna, hogy valamelyest jobban nézzen ki a game), s hipp-hopp itt a II. rész. A szabadok szövetsége (*Buck Rogers* meg társai) elhatározták, hogy egy igen titkos *MATRIX CUBED* nevű szerkentyűt építenek, ami annyira titkos, hogy a lényegét nem írták le, azaz halvány ideánk sincs felőle. Az a fontos, hogy igen titkos. Szerintünk a következőre jó:
A *MATRIX CUBED* egy amolyan anti-cache, és a ramoknak a beépített, friss fejlesztésű, 2 nsec-os változatát lassítja le kb. a relés gépekbe illeszthető memóriák sebességére. **(Szóval így állíthatunk elő egy szuper 486-os IBM-ből egy jó kis TPA-t? CoVboy)**

Az első küldetés

Mivel ez még csak terv szintjén létezik, feladatunk természetesen az elkészülés segítése. Először össze kell fogdosni a megfelelő tudósokat, majd megvédeni a kutató és építő labort. Van benne persze egy-két kitérő epizód is, ami nem áll közvetlen kapcsolatban a *Matrix Cubed*-del.

Szigorúan bizalmas
Személyügyi akta
MERKÚR, Királyi Palota
2476. November 3. — 12:30.43

A Neo szervezet ügynökei által előzőleg megbuktatott király helye üresen állt, amig újjá nem építették a bázist, de a Neo hatalmak nyomására az új király és kormány a szélsőközépső „Neo" nevű pártból lett választva (a XXV. században már kipusztult az előző királyi családfa, így a király/elnökválasztás semlegességének kívánalma is).
A király ellen közismert gengszterek szövetkeztek, de a merénylet meghiúsítását az előzőleg oly sikeresen járt ügynökökre bízták.

Lássunk hozzá: Menjünk el gyorsan a boltokba, ha akarunk hétvégére kenyeret meg tejet **(Miért? Újabb taxisblokád készül? CoVboy)**, azután tankoljunk be, mert emelik a napenergiahordozók árát. Azután elmehetünk a 4. oszlopig, ahol Dr. Romney fog előtűnni, aki azonnal a kezünkbe nyom egy adag papírt, hogy már nincs ideje kidobni, keressünk mi neki egy kukát, mert nem akarja kifizetni a 20 credites bírságot a szemetelés miatt **(Ez nem lesz gond, én úgyis fordulok naponta vagy háromszor — CoVboy)**. Ám sajnos az előbb már elejtett egy söröskupakot, s már meg is jelenik a rendőrség. Igaz, katonaruhájuk van, meg egy P.U.R.G.E. nevű, igen-igen baljós feliratú karszalagjuk, de a látszat csal. El akarják vinni az öreget Szibériába, mert ott hideg van, s ott a legkönnyebb valakit hűvösre tenni. De ezt mi nem engedjük (ugye gyerekek? Iiiiiigeeeeeen)! Egy kis csete-paté, s máris jobbkedvre derültünk mert ráadásul az öreget mégis elvitték, mivel rossz lóra tett, amikor azt gondolta, hogy csak úgy meglóghat egy szemét-bírság elől. És ami az egészben a legjobb, hogy a szemét nálunk maradt! Na, nézzük, mi van benne (most legalább nem kell benne annyira „elmerülni", meg mászni sem muszáj). Jé, ez csak papír. Nem baj, már megvan estére a takaró. Nézzük csak tovább. Az van ráírva: *„Szigorúan titkos"*. Mi is vagyon benne írva... Azt mondja: *„Akar-e ön egy hónap alatt 30 kilót hízni, miközben annyit ehet mint egy sirály"* **(Mi ez Ultra Diet Quick Turmix ellenreklám? CoVboy)**. Nem érdekes. A második: *„Hogy lehet kihúzni egy egész országot a sz**ból másfél perc alatt"*. Na, ez egész érdekes. Hopp, hát nem kikapta a kezünkből az a ronda fekete lyuk! Hagyjuk. Harmadik: *„Neo ügynökök. Ezt adjátok oda a főnöknek, ugyanis remélem nem kapta ki a kezetekből egy fekete lyuk a 2. cetlit!"* Mit is kéne ezzel csinálni? Na majd meglátjuk. Menjünk tovább.
Menjünk el a koronázási terembe, várjuk meg a ceremónia végét. Közben persze lesz egy kis bunyó a merénylőkkel, de sebaj. *Berkely* kancellár is jól belemászott az ügybe, likvidálják őt is. A *Berkely* ellenes puccs sikeréért, valamint a koronázás véghezvitelének biztosításáért kapunk egy kerek összeget, 10.000 creditet. *Sade*, *Berkely* utódja meg akarja kukkantani a papírokat, de inkább ne hagyjuk neki. Később ezért ránkuszít még egy-két csapatot, de hát őt ne öljük le. Menjünk inkább újból *Romney* után.
A biztonsági irodában megtudhatjuk az ottani CoVakusztól, hogy *Romney*-t letartóztatták, s most kiutasítják a bolygóról, éppen az 'A' zsilipnél. Hurrá, utána! Kaszaboljunk egy-kettő csapatot, teljesen mindegy milyet, mert úgyis lekéssük az indítást. De *Scot.Dos* szól nekünk, hogy ideje hazatérni, már a villamos is aluszik, de persze álmában még kezeli a jegyeket, és keressük meg a mi zsilipünket.
Buck Rogers a HQ-n elmondja, hogy a papírok az XY. journalt tartalmazták, és hogy megvan-e a második cetli, III. vettünk-e neki törhetetlen szakállmosó edényt.

A második küldetés

Egy *Ceres* közeli ram bázison megpróbálják elkészíteni az előző részben szétvert Ítéletnap lézert, s hogyha nem akarjuk azt újból végigjátszani, akkor jobb ha meglátogatjuk, s még idejében szétcincáljuk.

Szigorúan bizalmas
Személyügyi akta
CERES, Ram bázis
2476. November 4. — 08:12.10

Menjünk el az irányító központba, s a kamerákkal pásztázzuk végig a környéket (persze lesz egy-kettő bunyó). Állapodjunk meg a *COMMAND CENTRE 9*-nél, s itt láthatjuk, hogy a lézernek az energiát kristályok szolgáltatják, s a bázis főnöke épp most vásárolta meg őket. Mielőtt kipróbálhatná, intézzük el a lézert. A lézer-vezérlő terembe vezető ajtót egy kód nyitja, ami egyelőre nem ismert. Menjünk el a puskákért és a robbanószerért + időzítőért. Vissza a *SEC OFFICE*-be, ahol ha a kamerákat a *LASER CONTROL ROOM*-ra irányítjuk, akkor láthatjuk amint beadják a kódot az idáig zárt ajtóba. Irány az ajtó, írjuk be a gép által megadott kódot, verekedjük ki magunkat a rosszak karmai közül, s helyezzük el az időzített bombát. Most már nyomás kifelé, mert mi is bentsülünk.

A harmadik küldetés

A HQ-n megdicsérnek minket, s most már indulhatunk a *MATRIX CUBED* megvalósítása felé: szerezzük meg a megfelelő tudósokat. Az első egy bizonyos *Dr. Chade*, aki *Losangelorg*-ban járt utoljára, ám azóta eltűnt, de biztos hogy a Földön maradt, mert egy földhözragadt ember.

Szigorúan bizalmas
Szemétügyi akna
FÖLD, LOSANGELORG és környéke
2476. November 5. — 25:02.12

(Van leérkezés után még egy mellék küldetés is, amikor egy osztályt + a tanárjukat kell kiszabadítani ratwurst-ok fogságából.)
Miután sikeresen landoltunk, induljunk *Losangelorg* felé. *Losangelorg* eléggé megritkult, s igen sok mutáns is található közöttük. Menjünk el *Ishá*-hoz, aki mesél nekünk *Dr. Chade*-ről, viszont azt kéri, hogy cserébe hozzuk el a fegyvereket az alagsorból, mert az új reform-pártjának szüksége van nyomatékra is. Menjünk is lejjebb, de ne öljük meg *Loa-loa*-t, hanem működjünk vele együtt (a találkozót is fogadjuk el), majd ugorjunk el a fegyverekért. Kiderül, hogy itt 3 párt verseng a vezetésért **(Akkor ez nem kis hazánkban játszódik! — CoVboy)**, azok közül kettő szövetkezett, a *Groteszkek* (vezetőjük *Wink*) és a *Fehérmajmok* (vezetőjük *Gargoyle*). Segítsünk *Loa-loa*-éknak, főleg a bandák elleni harcban, majd a csaták után menjünk fel a pincéből a 2. szintre, itt kutassuk fel *Gargoyle*-t, vegyük el tőle a kulcsot, fel a 3. szintre, menjünk el *Wink* felé, iktassuk ki a csapdát (vagy az iktat ki minket), s atyám- fia mit látunk? *Isha* ram katonákkal ott áll *Wink* előtt, s molesztálja. Itt az ideje, hogy csatázzunk egy kicsit, majd folytassuk a molesztálást *Wink*-en, aki elárulja, hogy *Chade* nincs náluk (mert ha felmegyünk hozzájuk, azzal ámítanak minket, hogy ha segítünk nekik *Loa-loa* ellen, akkor *Chade*-t nekünk adja), csak viccből mondták, mert már vagy 2 hete elment a lányával. De a termet megmutatja, ahol volt. A terem végében van egy kis készülék, nagy piros gombbal, meg sivatagi felszerelés. Ebből ki lehet deríteni, hogy a sivatagba indult (hol is használhatnának még piros gombot, ha nem a sivatagban). *Loa-loa* meg ünnepel, mert övé lett a vezetés. Tral-

lala, happy-end. De mi induljunk a sivatagba (*sivatagorgba*).
Egy sivatagi árusnál valami hologram-féleség van a porondon, mint reklám. A szerkezet csipogni kezd. Nyomjuk már meg azt a piros gombot, hiszen csak az állíthatja le a csipogást (meg különben is: sivatagban vagyunk). Ez jól betett a boltosnak, mert valahogy nem akar összeállni neki a bolt. A hologram és az azt előállító gép tönkrement. Induljunk tovább, el a hegyig. A hegynél megint csipogásba kezd a kis kulcstartó, azaz itt is van egy hologram a közelben. Puff, essünk neki a piros gombnak, s a hegy eltűnik, helyette egy múzeum bejárata kerül napvilágra. Lépjünk be.



DR CHADE & LÁNYA

Mielőtt elkezdenénk a megoldását leírni, be kell vallanunk, hogy sajnos a jegyzetünk elveszett, a térképekkel együtt, de megpróbáltuk azért rekonstruálni. Ezért lehet, hogy itt-ott elmarad valami, de ami feltétlenül fontos a befejezéséhez, az mind le vagyon itt írva, tehát a siker azért garantált, csak lehet, hogy sokat fogtok egy kicsit vajúdni.
Induljunk el észak felé, a hadtörténeti múzeumba. Vegyük fel a robbanószereket, majd ki. Miközben itt császkálunk, egyszer-kétszer egy elsurranó árnyat vélünk felfedezni, aki a doktor bácsi legkedvesebb leánya lesz. Ha megvan a pukkantó, vagy menjünk be a moziba (esetleg egy takarítószeres sufniba) s kutassuk fel *Dr. Chade*-t, vagy menjünk el a számítógépes terembe, ahol kedvenc notebook-unkat, *ENIAC*-ot őrzik.
Az utóbbi az ajánlott, de ide később is visszafuthatunk. *ENIAC*-tól kérdezzünk meg egy kódot (10 PRINT CODE: 20 INPUT SPACE$: 30 IF SPACE$<>" " THEN GOTO 20: 40 CLS), amihez persze pl. PC-n előbb meg kell írni egy BASIC interpretert, naná, hogy 10-es számrendszerben kell kódolni. A programozás alatt pedig kis huzalok dugdosását értsük, a debug is lehetséges, csak erősen kell szorítani a drótokat, hogy el ne veszítsük egyiket se, mert van belőlük elég, s még elvesztjük a nyomot, hogy melyik hova is megy (ha a konnektorba, akkor pechünk volt). Ekkor kiad egy számsort, amit jobb feljegyezni. Minden tagja növekvő sorrendben lesz, 1 — 15-ig. Ez majd egy lépcsőhöz kell. Menjünk el most a doktorért, aki úgy tesz majd, hogy hisz nekünk, de mi ne higgyünk neki, hogy ő hisz nekünk, hiszen mivé lesz akkor a világ. Arra, hogy nem bízik bennünk, akkor fog rájönni, mikor a jegyzetei érdekében (amik tulajdonképpen a legfontosabbak nekünk) az összes múzeumot és lyukat végigjáratja velünk, amikor egyszer csak a lánya veszélybe kerül, s mi segítünk neki elmenekíteni. Ám épp mikor felindulnánk a lépcsőn, egy halom ram ugrik elő, mire a doki begazol, s nekiktámad. Teljesen mindegy mit lépünk rá, a vége úgyis az lesz, hogy a lány felfut az emeletre, mi meg a doki lennmaradunk, annyi különbséggel, hogy ő a padlón, mi meg élve is maradunk (ha nem, akkor értelemszerűen törölve a leírás végig, mert elölről kell kezdeni).
Menjünk a kislány után, ő majd segít a jegyzetek előkeresésében. Amint átlépünk a középső takarítószer-tároló titkos ajtaján, egy magas lépcső-kolosszus állja el utunkat. A megmászásához a gépnek azt kell megadni, hogy melyik lépcsőre csüccsenjünk fel, s melyiket ugranánk át inkább (6 lépcsőnél nagyobb ugráshoz szükség lesz ACROBAT és JUMPING skill-ekre). A kiválasztott lépcsők a számsorban lévők legyenek. Ha olyanra lépünk ami nem ajánlott, leesünk a lépcsőről, vesztünk egy csomó HP-t, esetleg meg is halhatunk (ha a kb 6. szint után esünk le). Legközelebb már automatikusan a jó lépcsőkre ugrik, nekünk nem kell semmit sem tennünk.
Fent halomra kell ölni a ramokat, COMBAT, ASSAULT és H.S. robotokat. Fussunk el a leányzó hálószobájához, hátha valami történni fog. Ott van a megvetett ágya, mellette pár ALWAYS ULTRA, meg jópár elégedetten füstkarikákat eregető ram, akik most nem támadnak meg minket, mert a program írói lusták voltak ilyen hülyeséget beletenni, de el lehet nekünk hinni, hogy ez így volt. Mikor épp kifelé indulnánk, egy hang szólal meg a folyosón: *„Keletre van!"*. Akkor mégsem erre kellett volna jönni, de hát nem akarjuk megfosztani a nyájas olvasót a bizonyosság kellemes érzésétől. Tehát most fussunk vissza keletre, na de hogy változatosabb legyen az élet, csapjunk le a ram és robot csapatokra, akik az utunkba állnak. Keleten be kell jutni a lány rejtekhelyére, ami két oldalról hozzáférhető, a számítógépes teremtől és a túloldalától. Mindkettőnél kell harcolni. Menjünk el a gépterembe is, mert biztonsági okokból a ramokat el kell onnan távolítani. Ahhoz, hogy a lányhoz bejussunk, kopogjunk az ajtaján, mire beenged minket. A következő fél óra azzal telik el, hogy be próbáljuk törni az ajtót, mert amikor bementünk a lányhoz, a kulcs kint maradt, s a huzat ránkcsapta az ajtót, sőt meg is fordította a kulcsot, majd egy idióta vihogó hanggal távozott a teremből. Micsoda huzatok vannak!
Amit tennünk kell ezután, az már csak annyiból áll, hogy elmegyünk a hálóba újból, de most nem az eseményhiány miatt, hanem végre a jegyzeteket kaparinthatjuk meg. Csippentsük fel őket a lány ágyánál, és indulhatunk is a hajóra, meg vissza a HQ-ba.

A negyedik küldetés

A HQ-n megkapjuk a legújabb feladatunkat: Hozzuk el az egyik laborból az ott tevékenykedő nagy eredményekkel rendelkező tudóst, akinek a neve ismeretlen. Szerencsére mire megérkezünk, egy falunál több már nem lesz, úgyhogy a választási problémák redukálódnak.

Szigorúan bizalmas
Szemétügyi akna
VÉNUSZ, ALFÖLDI BÁNYÁK
2476. November 19. - 11:19.24

Miután landoltunk, mászkáljunk egy picit, s lesz alkalmunk arra, hogy *PLANETY SURVIVAL* ismereteinket kamatoztathassuk. Egy csintalan viharfelhő pont felénk repül, és ha *PLANETARY SURVIVAL* képességeink megfelelőek, akkor idejében kereshetünk magunknak egy kis sziklát, ami alatt megbújhatunk. Ha nem, akkor sajnos egy hatalmas villám-csoportosulás megöli a csapatnak minden tagját. Szörnyű.
Ezután induljunk el a falu felé (jobb oldal, sok kis zöld tojás-tetejű kunyhó). Útközben egy merkúriak dúlta falu-maradványba botlunk, ahol először az a kis kölyök bukkan fel, akit az I. részben megmentettünk (a fiú a rakétavetővel). Most már 1 évvel öregebb lett azóta, így már majdnem kerek 5 esztendős. Ebből mindenki kikövetkeztetheti, hogy harcolni most sem fog (tán majd a ***BUCK ROGERS XII - VECTOR SPHERED***-ben 18 évvel a háta mögött már ő is hajlandó lesz puffogtatni). Azért megvédeni meg kell, mindjárt jön egy csapat merkuri, akiket el is küldhetünk egy másik helyre. Ha megvolt, a gyerek apja is előbújik, megköszöni nekünk, amit tettünk meg hasonló dolgok. Szerencsére a fiú velemarad, most nem kell annyit hurcolászni, mint tavaly. Mehetünk tovább.
Az egész tábor oly különös... Különösen csendes... Szokásos izgalmi együtthatót növelő zene következne, ha az **SSI**-ék valami hangot is csiholnának néha a hangulat kedvéért, amikor az hiányzik. Szóval kussban van mindenki, a mókus sem fütyürészik, a mosómedve sem hangoztatja, hogy CALGON-nal mossunk áztatás nélkül... Azaz kihalt az egész kóceráj. Haloljunk beljebb. Semmi harc, de ha akarunk felcsiphetünk pár cuccot, utána meg nem ártana továbbindulni valami izgibb szintre, a lifthez. Lent vagyunk egy bányában. Amint betoppanunk, észrevesszük, hogy itt élőlények is vannak jelen. Ha mégsem vennénk észre azonnal, akkor egy kis idő után egy-két lézerpisztoly kíséretében bányászok rontanak ránk. Az kiderül ugyan, hogy nem a szemünk színéért puffogtatnak ránk, hanem mert egy csapat idegen hasonszőrű alföldieket kergetett, de mit sem érünk ezzel, mert ők erre nem jönnek rá. Előbb-utóbb úgyis 04,02-be visznek minket, miután szépen le lettünk bénítva. Itt a főnökük *Llorok* egy nagy ötlete eredményeként liftaknába akar minket taszigálni. Ekkor hipp-hopp egy nagyobb robbanás megrázza a monitort és *Llorok* esik le. Ugrojunk (másszunk utána). Odalent miután körbenéztünk, egy csomó nyomot látunk, amint valamik valakit cipeltek magukkal. Induljunk utánuk. Egy darab *Llorok*-ot hurcolásztak az *ursdillák* a fészkükhöz. Először a szörnyeket csapdossuk meg, majd a zsákmányukat vigyük fel (kötél segítségével). Ha felértünk, rájönnek a békaemberek végre, hogy mégsem mi vagyunk a rossz emberek, mert a kedves *Llorok*-ot felhoztuk. Békén hagynak minket, de mi jobb ha a robbanás eredetét keressük meg. Menjünk át a 2. területre.
Egy kis bóklászás után *Leander*-re lelünk, aki mivel felismer minket az előző részből, figyelmeztetés céljából közli velünk, hogy inkább kapcsoljuk ki a gravitációs teret, mert ha belépünk, az törtènikű velünk, mint a többi ram katonával: földhöz ragadunk, s ragadós anyag lesz csak helyettünk. Fogadjunk szót neki, mert most igazat mond. A kapcsoló a 15,03-on van. Csipjük fel *Leander*-t, majd menjünk vele tovább a laborokba, hogy az idegeneket elzavarjuk.
Sid Refuge-zsal — az emberrel, akivel a Merkúron már összekülönböztünk — találkozunk. Most egy picit meginog a hitünk

abban, hogy ember lenne, mert egy-két fa-csavar díszíti a fejét. Elmondja, hogy őt nem lehet elpusztítani, ő egy új, halhatatlan emberfajta, az *übermensch*, az *übercyborg*, az *Ü-Bier*. Minél többször győzzük le, annál erősebben fog visszatérni, ami igaz is. Egy P.U.R.G.E nevű szervezet embere, aminek fő feladata bebizonyítani, hogy az ember a legjobb, és a többi csak egy csúf és rosszul sikerült másolata. Most maximálisan igaza van annak, aki rasszistának mondja, de azt ne feledjük el, hogy akik ellen fellép, azoknak semmi fejlődéstörténeti közük a homo sapiens-hez, tehát a P.U.R.G.E.-nak is igaza van, odáig hogy az ember teljesen más. Jussunk el 00,04-be, ott szabadítsuk ki az alföldieket, lehetőleg úgy, hogy útközben a laborokon keresztül menjünk, s tisztítsuk meg a rosszaktól (bejárat a 08,10-nél). Miután megköszönték a segítségünket, egy riasztó újból megszólal, s mehetünk is innen ki, megint felkutatni az egész terepet ellenségért (az X-szel jelölt helyeken). Most már használhatjuk a szellőzőrendszert is közlekedésre, mert kaptunk hozzá szerkentyűt. Ha megvan, egyetlen feladatunk kivinni Leander-t a felszínre (előző terep, 04,01-es koord.), ahol ő eltávozik a *Neo HQ*-ba egy saját bejáratú csészealjjal. Menjünk mi is a saját hajónkhoz, aztán vissza *Buck* bácsihoz.



Az ötödik küldetés első része

Következő feladatunk a Holdon játszódik, egy maffiaügy felgöngyölítése jutott most nekünk. Meg lehet próbálni nem belehalni, mint a legtöbb Siciliano Maffioso filmben a főhős, annak ellenére, hogy itt is lesz minden ami kell: korrupt rendőrfőnök, fegyvercsempészet, kábítószer, leánykereskedés, pénzhamisítás (ami azért is érdekes lesz, mert a credit régen a neki megfelelő card-okon foglal helyet), szeszcsempészet, CoV fénymásolás meg hasonló idegtépő borzalmak. Mivel a programírók irigyek voltak, ezért csak az első kettőbe szólhatunk bele, de ugyanaz a szövetség teszi a többi a rondaságot is. A holdi bandát csak azért kell szétcsapnunk, mert egy nekünk szükséges profot visznek el pechükre, *Dr. Colder*-t.
Utána a földi P.U.R.G.E. HQ-ra kell mennünk, egy bizonyos Dr *Malcoln*-ért. Mindenki keressen egy jó nagy csésze kávét magának, mert igen hosszú történet lesz (**12 személyes expresso kávé rendel — CoVboy**).
Ha már mindenki pihentette a szemét egy kicsit, akkor indulhatunk is tovább.

Szigorúan bizalmas még mindig
HOLD, FORTUNA ASZTEROIDA és
FÖLD, PURGE HQ 2476. Nov. 22—

Földetérés után mindenki sajnálattal tapasztalja, hogy az űrhajót lefoglalta a rendőrség (elvontatja, leláncolja, lebilincseli, felégeti), mert hol is parkolhattunk volna, ha nem tilosban. Viszont most cserébe nem credit-számlánkat csappantja, hanem egy bagatell szívességre kér minket, el kell intézni a maffiózókat. Nem is rossz ötlet a szervezett bűnözés ellen, próbaidőre itt is ki kéne ereszteni.
Ha már ittragadtunk, keressük meg *Dr. Coldor*-t. Amint odaérnénk egy csapat rosszember elrabolja egy *TSAI WEAPONS* feliratú furgonnal. Vajon hova vihették? Miután az egész városon végigszaladgáltunk, örömmel konstatálhatjuk, hogy csak 5 veszélyesebb hely van, az egyik a rendőrség (nem valószínű, mert akkor a kocsira POLICÁJ lett volna felírva), a másik egy iroda (ez mégkevésbé, mert akkor a furgon egy *OFFICE OF SENATOR* szöveggel lett volna jelölve), a harmadik egy lakás (ez meg rögtön kiesik, ha figyelembe vesszük, hogy a kocsi zöld volt). A legvalószínűbb, hogy a *TSAI WEAPONS*-hoz vitték, mert ott az ajtó fotocellásan nyitódik. Ha most nagy sebbel-lobbal odarontunk, akkor végre választ kaphatunk a legnagyobb kérdésre: van-e túlvilág?
Ugorjunk be a rendőrökhöz, hátha meggondolták magukat a parkolással kapcsolatban. A rendőrfőnök nem fogad minket, a *delpho*-i jósdában azt mondták, hogy az is maffiatag. Keressük fel inkább *Lt. Jemer*-t (az épületben jobbra, majd a folyosó végén — mondta egy arra járó, segítőkész cserepes petúnia). Emberbeli segítséget nem tud adni, mert a tegnapi búcsúztató-buli mindenkit nagyon lesújtott, de egy könyvtár kölcsönzési cetlit azt ad. Pattanjunk be az adatbankba, majd kutassunk egy picikét *McKay* szenátor, *Koi* rendőrfőnök és *Tsai* aktáiban. Menjünk el *McKay* szenátor irodájába, ahol a szőke titkárnőt etessük be azzal, hogy *McKay*-t várjuk. Még ugyan *Koi* szenátor nincs itt, de azért nyugodtan menjünk be az irodájába, s ott várjuk meg. Addig persze fel kell kutatni az egész kócerájt, hogy megfelelő bizonyítékot leljünk. Ha megvan, egy sebes futással könnyítsünk a belülről szorongató érzésünkön, majd pattanjunk át a *Koi* villába. Itt is túrkálni kell, s ha a bizonyíték megvan, akkor hívjuk fel kedvenc zsarunkat, a hadnagyot. Ezután menjünk be *Koi*-hoz, aki most kivételesen fogad minket. Egy kis randira akar minket rábeszélni, hogy a hallgatásunkért cserébe mit is adhatnának. A *McKay* iroda lenne a helyszín, menjünk hát oda, s amint belépünk, a kis hadnagynak igen vigyorgós kedve kerekedik, amint a főnöke kezén kattan a bilincs zárja. Egy hely maradt csak hátra, a legfontosabb, ahova *Dr. Coldor*-t is vitték: *TSAI WEAPONRY*. Itt a laborokba átjutva keressük *Dr. Coldor*-t, aki ad egy kis zümmögőt, ami a kísérleti lények ellen felhasználható, amik a **Pools of Darkness**-beli *BITS OF MOANDER*-ekre hasonlítanak. Ő maga megmenekül.
Most már csak nekünk kell kijutni. Ez a baj. A zümiző a 2. használat után felmondja a szolgálatot, alkatrészeket kell hozzá keresni, ha meg akarjuk javítani. Amúgy csak a felszállópályáig kell eljutni, ott meg csatázni ismét *Sid Refuge*-zsal (aki persze megint erősebb, mint valaha). Beülünk a hajóba, önindítózunk, gázt adunk majd rájövünk, hogy sebességet nem is váltottunk. Erre elkezd szépen zenélni a főabakusz, hogy használjunk szökőkapszulát, mindjárt kipukkad az egész hajó. Ugorjunk az *ESCAPE POD*-ba, és a szökőkapszula hátsó ablakán könnytől fátyolos szemmel nézhetjük végig, amint a sokat próbált, szívünkhöz nőtt űrhajónk exoterm reakcióba lép, majd a roncsai lassacskán az univerzum végtelenjébe vesznek. Hüpp-hüpp.
Miközben a puha díványokra dőlvén zokogunk szeretett csónakunk elvesztésén, egy szemtelen, bőrdzsekis fickó pisztollyal a kezében jelenik meg a képernyőn (**Mit keres má' megint itt az a bombázó dzsekkis figura? CoVboy**), s bemutatkozik. *Gyilkos Kane*-nek hívják, mert az édesanyja így nevezte el, miután 3 békát elevenen megpucolt. Tudatja velünk: az ő foglyai vagyunk, de szabadságunkat visszaadja, ha egy szívességet megteszünk a kedvéért. A kérése nem lesz világnézetünknek merőben ellentmondó dolog, egy ram hajót kell csak szétcincálni, de mivel nagyobb, jobb, ha belülről tesszük. Az akció után felszed minket. Letesz minket egy hajóra, s elmondja, hogy egy bombát kell elhelyeznünk az irányítóközpontban, de a kis szerkentyűnk majd csipog, ha jó helyen járunk. Az útvonal: *PRIMARY REC*-be, le a lifttel (*AIRSHAFT*), vegyük fel a *SECURITY CARD*-ot, majd tegyük le a bombát a 15,07-re. Amint kilépünk, egy halom robot ugrik elénk, s vagy megadjuk magunkat vagy ők kábítanak el minket (a cuccainkat persze elveszik).

Egy szép cella helyett egy sivatag-féleségben eszmélünk fel. Induljunk egy pársZáz métert, amíg *Buck Rogers*-be nem rúgunk. Na, ez is ide jutott már. Mákunkra nem vették el tőle a puskáját, mert azt hitték, hogy valami orvosi műszer. Keressünk akkor együtt kiutat. Próbálkozzunk felfelé. Kell *ACROBATICS* meg *CLIMB* is. Fent találjuk az igazi börtönt, ez csak egy puhító volt.
Itt próbáljunk meg minden rabot összegyűjteni azzal az ürüggyel, hogy együttes erővel legyőzhetjük a robotot (*COMBAT ROBOT*), aki a rabokat vigyázza. Ehhez egy csomót kell mászkálni. Néha ram kutyák támadnak ránk. A robot a 15,00 helyen van. Nem is lesz olyan nehéz lecsapni, de inkább kíméljük az alföldi szövetségeseinket, s a marsiakat eresszük előrébb, mert azoknak jobbak a tulajdonságaik a pusztakezes harchoz. Ha megvan, mehetünk fel egy szintnyit.

Itt *Buck* ajánlja, hogy váljunk kétfelé, s egy választás elé állít minket: merre megyünk K-re vagy D-re? Induljunk D-re (*SOUTH*). Kapjuk fel a fegyvereinket, szabadítsuk ki a *Stormrider* foglyokat, induljunk a biztonsági terem felé. *Scot.Dos* is bejön a rendszerbe, de mielőtt befejezné mondanivalóját, kedves kis digitális cápák elkezdik falni, mint a védelmi rendszer részei. Kell hozzá *LIBRARY SEARCH* és *PROGRAMMING* is. Meg kell keresni, a cellát, ahol a cápák vannak, majd lekapcsolni. Elég hosszú időt eltöltöttünk vele, de eredményre nem nagyon jutottunk, mindig az lett a vége, hogy szegény *Scot.Dos* NYÁK-ba harapott. A továbbiakban csak egy csata vár ránk a kommunikációs teremben, majd fel is szállhatunk a *Stormrider* hajóval. Ennyi lett volna a feladat első része.

Az ötödik küldetés 2. része

Miután landolunk a bázison, a gratulációk után elmondja *Buck*, hogy feltehetőleg egy kém tevékenykedik *FORTUNA* aszteroidán. Oda kéne ugrani, felkutatni a kémet és kiiktatni.

ASZTEROIDÁK, FORTUNA KÖZELI NEO BÁZIS 2476. Nov. 24. - 03:12:12

Gyönyörködjünk a *Fortuna*-bázis szépségeiben. Feltűnhet, hogy egy-két helyre a szokásos kódkártya kell, ami egyelőre nem található a lettárban. Mivel itt civilizált Neo-ügynökök vannak, látogassuk meg a fejest, odafent van (02,03). A kémet ő is szeretné elkapni, ezért átnyújtja azt a kódkártyát, amit idáig annyira hiányoltunk. Most már császkálhatunk kedvünkre. Ugorjunk el a lehallgatóért (09,00), de mivel senki nem ismeri fel, hogy ez mi (na persze mi tudtuk, hogy lehallgató mert kiskorunkban 6 ujjal, burokban, foggal, fejjel feltelé, csillaghullás alatt születtünk), nézessük meg egy tanultabb emberi lénnyel. Liftezzünk *Dr. Mxxxx*-hez, aki azonnal elküld minket egy jobb helyre, *Dr. Hampshire*-höz, mert az ilyeneknek ő a szakértője (tehát ő annyiban tanult ember akkor, hogy el tud minket küldeni valamely éghajlatra). *Dr. Hampshire* pedig azonnal kijelenti, hogy csodabonyolult szerkezet, de azért ő rájött, hogy ez egy *Neo* adóvevő, mert hát aki tanult ember, az a vonalkódot felismeri rajta. Az ujjlenyomatok alapján a fene se jönne rá a tulajdonosára, de egy monogram van a szerkezetbe belevésve: *Z.C.* (*Zaphod Beeblebrox* utódja). Nézzük csak az utas- és legénységlistát: 42 *John Smith*, és egy *Zachary Cerbert*. Kutassuk fel (12,09), ám azelőtt jelentsük a főnöknek, hogy beleegyezik-e. Áldása reánk, csak tegyük el az útból *ZC*-t. A kabinban viszont nem volt egyedül, mert igen hamar előpattan pár *RAM ASSASIN* a szekrényből, az asztal alól, a fiókokból s a kávéscsipesz mögül. Piff-puff. *ZC* menekülni próbál, de nyugodtan durrantsuk csak bele egyet. Erre várt csak a ram invázió! Több liter ram katona özönlik be a bázisra, s már a főnököt fenyegetik. Fussunk oda, verekedjünk, és ha vége, elmondja, hogy a ramok megtámadtak minket (!!!), de ad egy újabb sec. cardot is (a No 1-t). El kell menni embereket menteni a táncteremből (*DANCE HALL*), s el kell vinni őket az *Airlock* (1)-be. Ezután ki kell kapcsolni az No. 1 számlálógépet, felszabadítani az *Airlock* 2-t, majd bezárni. Ha minden OK, akkor a bázist meg kell semmisíteni, mint inkább a ram kezére kerüljne, ugyanis a hatalmas túlerővel szemben tehetetlenek vagyunk. Ehhez el kell kérni a kódot a számítógéptől (ezt még az egyes adta meg, mielőtt kikapcsoltuk volna, nekünk *DANATAT* volt), utána a 2nd géphez menni, s elindítani az önmegsemmisítő folyamatot. Most már jobb, ha sietünk, le a 3. szintre, s ott ki az *ESCAPE HATCH*-en. Ez a feladat is megleне.

A hatodik küldetés

Végre indulhatunk *Dr. Malcoln* skalpjáért a Földre.

FÖLD, PURGE HQ yyyy.mm.dd.— hh:mm.ss

Mindenki észrevette már, aki a Földön járt, hogy a *PURGE HQ* nem egy könnyedén elérhető hely, mivel egy szigetre épült. Egy csónakra is szükségünk lehet, de *Buck Rogers* barátunk elmondta, hogy van egy undercover agent, bizonyos *Red Carrin*. A szálláshelye a *Tower Isle*-ban van, ahova a belépőt már *Buck* odaadta. Végigmehetünk szobánként is *Red Carrin* kereséséből kifolyólag. Van is vagy 100 szint, s minden szinten, szinte minden alkalommal 4 szobát találunk. Mi azért 84-et hagyjunk ki, s a 85.-en *Red Carrin* átadja a ladikot (elől van a szobája). Csónakázzunk át a szigetre, majd neki az épületnek. Két választási lehetőség lesz a bejutásra: elől vagy alul. Az elől azt jelenti, hogy a normál bejáraton jutunk be (*LOBBY*), de szükséges egy jó magas *FAST TALK/CONVINCE*, míg a lenti (*TUNNEL*) bejárásnál egy alacsonyabb *BYPASS SEC* is megteszi. Kell majd harcolni eleget, hiszen az oroszlán barlangjába mentünk be, meg az őrjáratok is szívózni fognak. Jussunk el *Sooth* parancsnok (*Comm. Sooth*) termébe, nézzük meg a levelet. Ha már erre járunk, akkor szegény *Dr. Romney*-t is illene kihúzni a cellájából (szellemi rabszolgaként működött). Kutassunk egy kicsit 04,03-ban, aminek egy csetepaté lesz az eredménye, s ha győzünk, akkor *Sooth* parancsnok északra fog menekülni. Kapjunk fel még egy-két jegyzetet is (09,11). Most *Dr. Malcoln* keressük meg, de ő nem nagyon fog nekünk örülni, meg akar minket lyuggatni. A páncélja igen cool, kíméljük hát ennek megfelelően. Ha *Malcoln* jegyzetei is megvannak már, akkor *Sooth* parancsnok likvidálása kerüljön napirendre. Ő egy félrefejlődött egyéniség, aki nemzés után az anyaméh helyett a finom, puha winchestert választotta, de lehet, hogy apukája tévesztette el a célt. A 4. szinten van, keressünk egy terminálkát. A sok program közül érdemes most a *BUGNINE RUNNER*-t futtatni, ami megteszi a magáét, minden nap 17.00-kor *Sooth* parancsnok elkezdi fütyörészni a *Yankee Doodle*-t. Elromlik a bináris-hexadecimális-decimális-verbális konvertere, ezért bitekben kezd el nekünk beszélni (azt mondja, hogy: 10001011101 — azaz ti-tá-tá-tá-ti-tá-ti-ti-tá-ti). Ezzel vége. Vigyünk el mindent, s kutassunk át minden file-t (*SEE FILES*). Mivel időközben *Dr. Romney* a cellájában maradt, hogy majd egyedül kijut, itt az ideje, hogy őt is felkutassuk. 01,02-nél van, de azért egy kicsit megsínylette az egyedüllétet, mert amint kijutunk, összeesik. Gyengéden rúgjuk orrba, mire elered az orra vére, s egy csomó ember odajön, hogy segítsenek neki, mi meg végre megszabadultunk ettől a környezetszennyező-alaktól. Minden készen is állna a *MATRIX CUBE* project elindításához, csakhogy *Dr. Makali* (a Viharlovas-tudós) haza akar utazni, hogy népe felkeléséből jó nagy hasznot húzhasson. El kell kísérnünk, s népe ügyét minél előbb révbe juttatni. A nagyobbik gond, hogy a Jupiteren lakik, s még nincs kifejlesztve olyan hajó, amely elsiklana addig, ezért egy különleges élő aszteroidát kell igénybe venni, ami a Juno közelében van (ez a *FUNGUS ASTEROID*).

A hetedik küldetés

Szigorúan bizalmas
BOLYGÓKÖZI TÉR, JUPITER, AMALTHEA 2476. November 27. — 6:82.20

Éppen eszméletlen sebességre kapcsolt *Dr. Makali*, mikor egy nagy, vibráló pötty jelenik meg a radaron (ja, az a radar miatt vibrál). Az összeütközés elkerülhetetlennek látszik. Paff, nem is kerülték el. Egy kis skill-próba volt a személyzet részéről, de teljesen mindegy, mert túl magasnak kellett volna lennie a skillnek, hogy sikerüljön is. A végeredmény, hogy mindenki az alsó nagy teremben fog kikötni, bár *Dr. Makali* előresiet. Induljunk utána. Lesznek őrjáratok is meg egyéb kószálók, akiket eleinte le kell csapdosni, de később már beszélgetni is lehet velük. Először segítsünk a *Stormrider*-eknek (=Viharlovas, későbbiekben csak *SR*) a 03,01-ben. Induljunk a hajtóműhöz, s orvosunk vizsgálja meg (*DIAGNOSE*). Szerinte túl meghajtották bénítópisztolyokkal. Találhatunk is ilyeneket, a marsi fajtából. Kiderül, hogy ez a hajó egy élő szervezet, idegrendszerrel meg ami még szükséges. Bár szerintünk erre mindenki rájött, amikor a gép egy állóképet mutatott róla. Keressünk meg egy szerkezetet (14,01), amiket nekünk adnak a technikusok, ha meggyőzzük őket (*FAST TALK/CONVINCE*). Megígérjük, hogy segítünk. A börtönből húzzuk ki a *SR*-eket, de előtte őket is meg kell győzni, hogy ne harcoljanak a kalózok ellen, mert ugyanaz az érdek vezet minket, a Jupiterre jutás. Azt mondják, hogy keressük meg a főnöküket, aki egy szinttel feljebb van. Használjuk végre a szerkezetet a 03,05-nél, a kommunikációs kapcsolat javítása végett. A további mászkálás során lehetőleg kerüljük a harcot, mind a technikusokkal, mind a tisztekkel, azaz ne nagyon járkáljunk a hálószobájukba, mert nagyon cikisek lesznek, ha leleplezzük a tényt, hogy mindenki hosszú alsót visel. Menjünk egy szinttel fel. 03,09-ben elbeszélgethetünk még a kalózokkal, hogy ők *Thebes* holdra igyekeznek, mert új életet akarnak kezdeni, szabadon mindenféle nagyhatalomtól, legyen az akár Neo, akár Ram. Beszéljük rá a *SR* vezetőt is, hogy ne zargassa a kalózokat (01,09). Hogy bejussunk a kalóz-vezetőhöz, kell passcard is, mert egy robot állja el az utat. Ez a kódkártya a kalóz tisztek szobájában van (10,09), kérjük el tőlük. Most már bejuthatunk a *CONTROL ROOM*-ba. A 08,02-nél beszéljünk a kalózok fejével, aki megkér, hogy segítsünk megjavítani a hajót. Ehhez 4 ismeret szükséges, és igen magas szinten: *COMMO OPERATION, SENSO OPERATION, NAVIGATION, LIFE SUPP*. Ezeket a következő koordinátákon kell használni: 06,04 (*COMMO*), 08,04 (*NAV*), 06,06 (*SENS*), 08,06 (*LIFE*). Ha kész, akkor csatlakoztassuk össze a kommunikációs madzagokat, a 02,06-on és a 12,06-on. Ezután csak a hajtómű maradna hátra, de amint a *CONTROL ROOM*-ba érünk, egy csapat *SR* ront be, hogy felkoncolja a kalózok vezérét. Győzzük meg őket az együttélés előnyeiről igen magas *FAST TALK/CONVINCE* pontjainkkal (2-szer is). Most már tényleg nincs más hátra, mint a hajtóművet reparálni. Menjünk le a *PROP. AREA*-ba, lent a 12,13-ban. Válaszoljunk a gépnek *YES*-t, arra a kérdésére, hogy meghajtjuk-e a *STUN PISTOL*-okkal. S már Jupiteren is vagyunk.



Mivel a Jupiter felszíne igen képlékeny, az épületek itt buborékokból állnak, s kis folyosókkal vannak összekötve. Amikor meg-

érkezünk, Dr. Makali hívat a laborjába. Mutogat egy kísérleti egy ottani sárkánnyal (JOVIAN DRAGON). Megköszöni segítségünket, s utunkra küld. Menjünk is el innen, s egy kis idő után ismételten robbanás rázza meg a monitort, de most nem egy gravitációs mező, hanem egy valódi bomba az oka, amit a gyarmatosító amalthea-iak gyűjtottak, amivel azt akarták kifejezni, hogy nem ismerik el a Jupiter függetlenségét. Most őket kell kioktatni arra, hogy hagyják békén a szerencsétlen balfácánokat (SR-ek). Csatázzunk itt-ott (04,05), s induljunk el az északkeleti sarok felé. 11,02-ben azt vesszük észre, hogy egy csapat amalthea-i sarokba szorított egy osztályt, s épp most illeszti egy katona az oktató homlokára a fegyverét. Az osztály persze fülsüketítő „hajrá, húzd meg" kiáltásokat hallat, de azért a katonát lőjük le. Az ováció elnémul. Az egyik szemüveges diák szipogni kezd, majd a tanár megköszöni nekünk a segítséget, s vérben forgó szemekkel az osztály felé fordul, s a következő szöveget vágja le: „Csukjuk be a könyvet, füzetet, vegyetek elő papírt, küldjétek be szüleiteket, beszélni akarok velük, adjátok be az ellenőrzőket..." Jobb lett volna tényleg hagyni. Kifelé rájövünk, hogy JOVIAN DRAGON-ok szabadultak el, s nekünk kell velük megküzdeni. Azt mondják, bomba van a számítógép-teremben. Induljunk el affelé, s amikor belépünk az előtérbe (10,07) pár amalthea-i fut éppen kifelé. Csapdossuk le mindegyiket, de az utolsó még életben maradt egy kis ideig. Hallgassuk ki, s ekkor elmondja a bomba kódját (nekünk A76T2 volt), azután csendesen jobblétre szenderül. A bomba a 13,12-es koordinátán van, de siessünk, egy lépést se vesztegessünk el, mert akkor hamar jön a bumm. Ha megvan, adjuk be a kódot, de ki se fújhatjuk magunkat, mert újabb hírt kapunk, hogy amalthea-iak a könyvtárban próbálnak felmelegedni. Irány a 14,13-ba, verekedjünk egyet, s már kész is ez a helyszín, de Dr. Makali nem elégszik meg az eredménnyel, mert Amalthea újra fog támadni. Ezt kéne most elpusztítani. A tervet elmondja: kifejleszett egy biológiai fegyvert, a kis kék darazsat, amely halálos méreggel rendelkezik és csak amalthea-it támad. El kell juttatni a holdra, s kikeltetni őket. Ám vigyázzunk, mert amint beérkezünk, a biológiai fegyvert elveszik, s majd nekünk kell újból kiszabadítani és elindítani a tervet.



AMALTHEA-HOLD

Hű, most nagyon gonoszak leszünk, mert egy csomó ártatlan ember fog meghalni miattunk, mert biológiai fegyvert használunk az elnyomók ellen, de azért jó lesz. Amint Dr. Makali is megmondta, a bolygóra érvén egy kis okoskodó gépezet elkezd pittyegni, hogy vigyázat, biológiai fegyverrel rendelkeznek. Minket elfognak, kifosztanak, s egy dohos cellába dugnak, majd robotokat küldenek az őrizetünkre. Egy QUINN nevű pasas is szól hozzánk (az itteni főgonosz), de valami rosszcsont véletlenül kikapcsolja a robotokat, s az egész bázist a riadó éles szirénája tölti be. Az első legyen az, hogy vegyük fel a cuccainkat. Ha útközben egy robotba akadnánk, az egyelőre csak kimerülten a falnak dőlne, de van egy második robotirányító-terem is, aminek segítségével pár órán belül visszaállítják kedvenc biztonsági őreik egészségi állapotát. Tehát ha a fegyvereket eltettük, akkor menjünk a ROBOT REMOTE CENTER (08,09)-be. Mivel szabadnak tudhatjuk magunkat, a feladat hátralévő része abból áll, hogy kiszabadítsuk a viharlovas foglyokat, majd elindítsuk a gyilkos darazsak destruktív tevékenységeit. A rabok ajtaját egy számítógép vigyázza (00,08), de van egy másik is, az elsődleges (07,09), de abba a terembe csak az előző és a terminál (01,08) után juthatunk be, mivel egy biztonsági ajtó állja utunkat. Elindíthatjuk már a darazsakat a rajzás véres útjára. Vegyük ki a mintapéldányt a karanténból (01,06), élesszük fel a LIFE SUSPENSION MACHINE-nél (07,07), majd szaporodás végett dugjuk be egy tartályba (10,01). Ekkor már elkezd a levegő zümmögéssel telítődni, s hamarosan az egész bázist ezek a bogarkák borítják be. Mivel a nevelésük folytán igencsak utálják az amalthea-iakat, mindenkibe akibe tudnak beleböknek egyet, ami az amalthea-i számára végzetes tett. Kell még harcolni egy-két csapattal, amíg elérjük a kijáratot (05,00), de egy-két szárnyas segédünk is lesz, akik a jó tulajdonságaikkal még mindig rendelkeznek, és bökdösik is az amalthea-iakat.

Ha kijutottunk, akkor Dr. Makali megköszöni nekünk a népe nevében tettünket, és visszatér a MATRIX CUBED megépítéséhez. Innen már nincs sok dolgunk, csak a zavartalan bütykölést kell biztosítani.

JUPITER EGY RÉSZE

Először a futár-robot arra kér minket, hogy látogassunk el a főnökhöz (15,08), aki ugyanazt mondja, amit az pár sorral feljebb írtunk le. Ki. Most jön az izgalom!

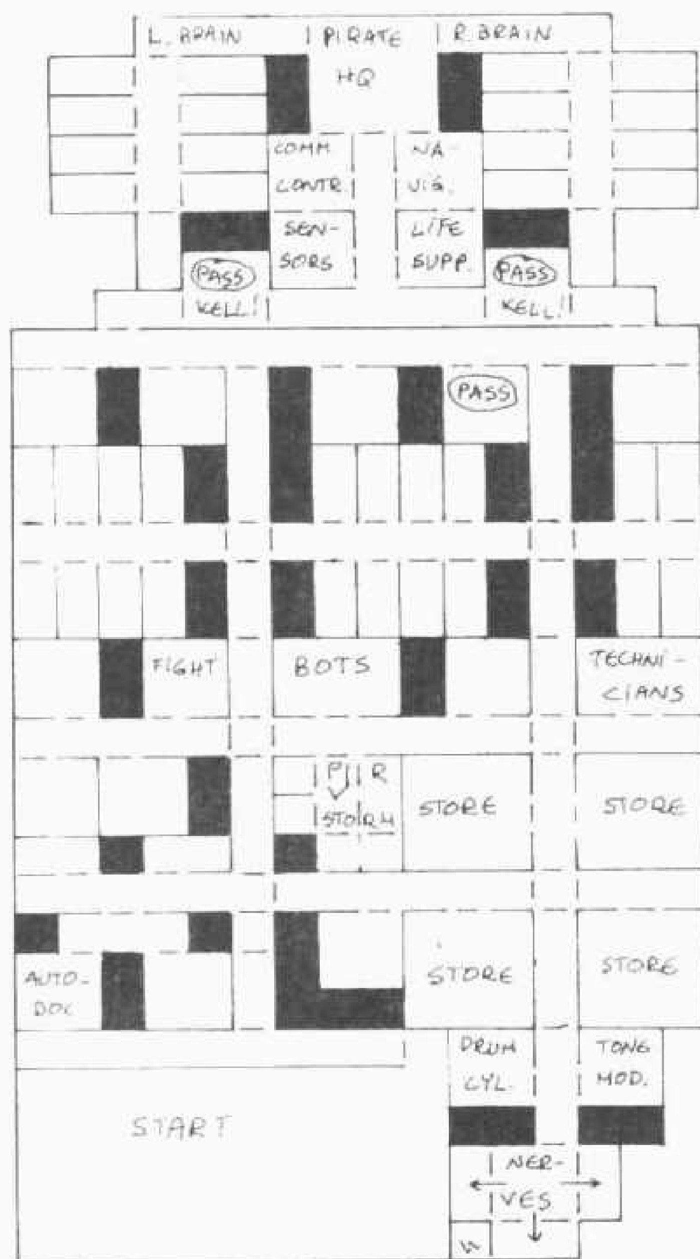
A semmiből itt-termett, számunkra rossz emlékeket felhozó Élő Hajó, mint gonosz fekete árny takarja be a szabadságért, igazságért, egyenlőségért küzdő, megértésben élő lények törekvéseinek, mintegy megváltóként tisztelt tervének beteljesülését, hogy szétzúzza ezt mérhetetlen túlerőben lévő, agresszív inváziós csapataival, kiknek számtölényéből eredendően az eget úgy borítják be ejtőernyőikkel, mint a nyári, kegyetlen zápor a zsenge tarhonyát **(Úgy látom heveny CoV mérgezés tanúi lettünk! CoVboy)**. Az a lényeg, hogy sokan vannak. Fussunk ki a nyugati szárnyra, a szabad ég alá. Verjük meg azt a pár ramot, kifejezetten jól fog esni. De nem mindenki volt olyan ügyes, mint mi, s egy-kettő be is jutott a bázisra. Menjünk akkor vissza, s egy-kettőt úgyis találunk, akik belénk kötnek (egy koor-tipp: 02,08). Mozgassuk magunkat megint a főnökhöz, aki elmondja, hogy csak ne engedjünk a légikocsiba (AIRCAR) senkit, mert ott fejlesztik a MATRIX CUBED-ot. Most jön a második műszak a ramokból, megint verekedjünk, megint bejutnak, nézzünk most el a 02,07-be és a 10,09-be, mert ott is lesznek, de rajtuk kívül sajnos túl sok ECG jutott a bázisra, így azt fertőtleníteni kell. Ehhez viszont el kell indítani a légibuszt. Ott is van egy-két ECG, nekünk az alsó szárny hátsó részében rejtőztek páran. Jönnek még JETPACK-ot használó ram támadók, bánjunk velük érdemeiknek megfelelően. Dr. Makali-nak megint van egy ötlete, amit nekünk kell végigvinni, de most ő is jön és csak egyikünknek kell velemenni. Szóval egészen más, de akit küldünk, az rendelkezzen jó magas JETPACK skill-lel, mert a feladat abból fog állni, hogy az Élő Hajó-ra ugrunk, s ott tönkretesszük az irányítótermet. A hajón a 15,13-ban egy csata lesz, ahol jópár ramot kell megcsapkodni, de azonkívül, hogy Makali nem segít, szegény fickónknak is szólóban kell legyűrnie a rosszakat. Induljunk még délre, a többit ott Makali megteszi. Vissza a légikocsira. Innen is vissza a bázisra. Odakint jönnek az esti-műszakosak, aztán a szokásos benti bújócska. Ezek már épp a levegőben voltak, mert az Élő Hajó elindult messzire. Most kiderül, hogy amíg elvoltunk, a ramok 2 bombát helyeztek el a bázison. Ezt onnan tudjuk meg, hogy az egyik nagyot puffan és felrobban. A másodikat is el lehetne így intézni, de azt a bázis igencsak megsínylené már. Elmondjuk, hogy ne legyen meglepetés, a 05,14-en van, de egy-két sivatagi polip is az utunkat állhatja (SAND SQUID), akik köztudottan halálos méreggel vidítják fel a beléjük kötő krapekokat. Cikisek, de nincs belőlük sok, inkább távolabbi harcban győzzük le őket. Ezután vissza kell jutni a légikocsiba, mert elindul, bár azt már nem tudjuk miért. Valakinek el is kéne vezetnie, s most kell az a bizonyos PILOT FIXED WING. Viszont útközben előpattan bádogkedvencünk, Sid Refuge, aki most azzal untatta magát, hogy átprogramozta a robotokat, s így akarja tönkretenni, megsemmisíteni a már kész állapotban lévő MATRIX CUBED-et (bizony, már elkészült, de még hiányzik belőle egy csésze, illatos, forró citromos tea). Azzal kezdi, hogy a kisebb robotokat akasztja a nyakunkba, mint pl. DEFENSE ROBOT, HSEC ROBOT, meg hasonlók. Ezek nem nehezek, de sokan vannak. Ha ledaráltuk őket, akkor jönnek a nagyobb robotok (COMBAT ROBOT, ASSAULT ROBOT stb). Már a fene se tudja, honnan szed ez elő ennyi robotot egy kb 18 negyzetméteres helyen, ahol ráadásul még egy behemót MATRIX CUBED, egy csapat tudós meg (jobb esetben) 6 kalandor is van. Mindegy végül ő fog jönni 5 robottal a kíséretében. Ezzel végleg és tényleg megsz***ttuk, mert mindjárt vége a játéknak (bár a sorozat még megy tovább). Teljesítményünkkel megelégedvén térünk vissza a bázisra, de amint kilépünk a platójára, ujból: A semmiből itt-termett, számunkra rossz emlékeket felhozó Élő Hajó, mint gonosz fekete árny takarja be szabadságért, igazságért, egyenlőségért küzdő, megértésben élő lények törekvéseinek, mintegy megváltóként tisztelt tervének beteljesülését, hogy szétzúzza ezt mérhetetlen túlerőben lévő, agresszív inváziós csapataival, kiknek számtölényéből eredendően az eget úgy borítják be ejtőernyőikkel, mint a nyári, kegyetlen zápor a zsenge tarhonyát... Ehavi rejtvényünk: ki találja meg a két szöveg közti különbséget? Ám most sajnos Wilma jön csak, Buck Rogers kolleginája, majd utána lókhajtásos hős maga, Buck Rogers és elmondják, hogy gratulálni tudnak csak a munkánkhoz, mert a MATRIX CUBED nemcsak, hogy

komoly előnyt szerzett a *Neo*-nak, hanem ő is fizetésemelést kapott, azonkívül **az ész** ismét győzedelmeskedett az igazságtalanság felett (egész jól bele lehet jönni a közhelyekbe, nemsokára esetleg egy romantikus regénysorozat is születik).
Azaz THE END. Az endsequence-t leírjuk, mert tök baró:

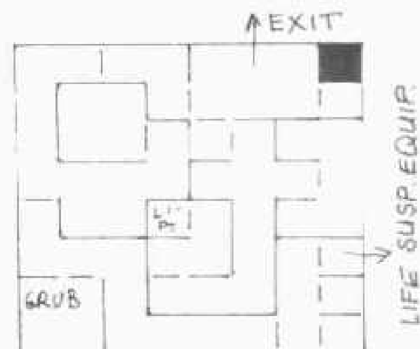
Buck Rogers gratulál, Wilma gratulál és Leander gratulál, majd jön a legjobb az egész játékban: a PROMPT! (PC-n. 64-en nem kell megijedni, ha nem ez jön, de azért attól még nyugodtan el lehet vinni a szervízbe!)
Az a kellemetlen érzés, hogy ez még nem a sorozat vége, itt lebeg a fejünk felett...

...No és — még el nem felejtjük — van itt egy adag map csak úgy ömlesztve. Nem az összes, csak ami éppen a kezünk ügyébe akadt, a többit esetleg később lenyomhatjuk a TökiceMákicában...
...És van még egy nagy adag thanx HÁPI barátunknak, aki már alig várja, hogy ráugorhasson a 3. részre!

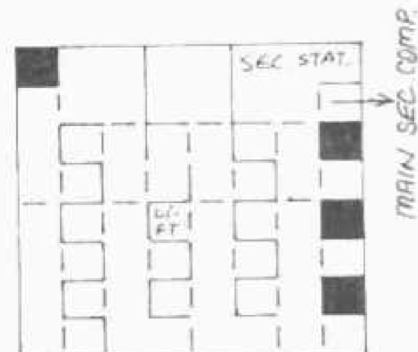
LIVING SHIP



AMALTHEAN HQ - 1. emelet



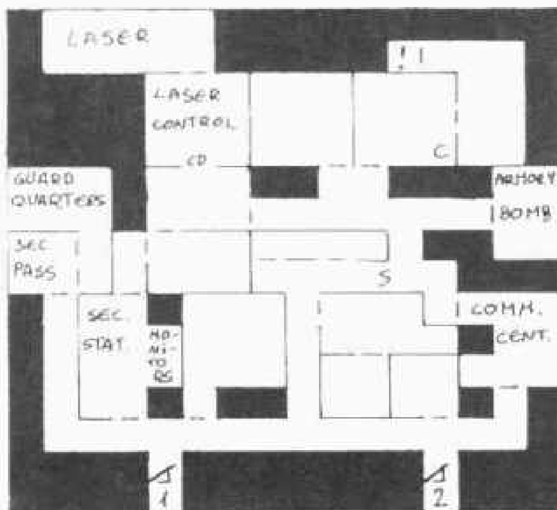
AMALTHEAN HQ - 2. emelet



AMALTHEAN HQ - 3. emelet

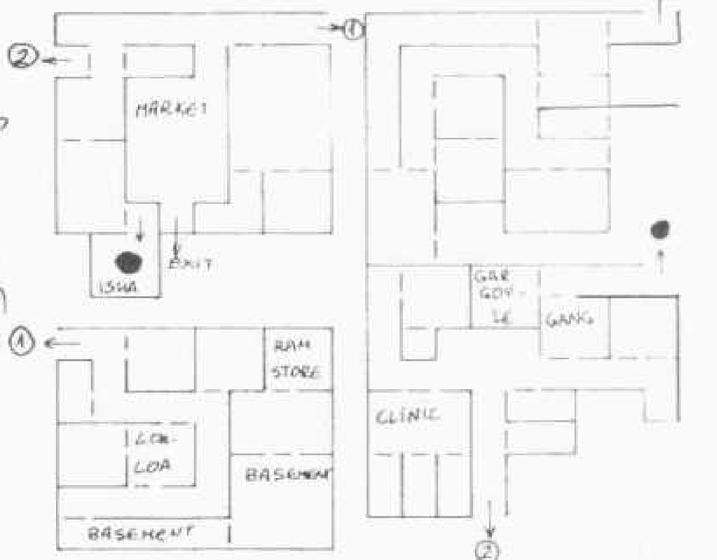


RAM BASE

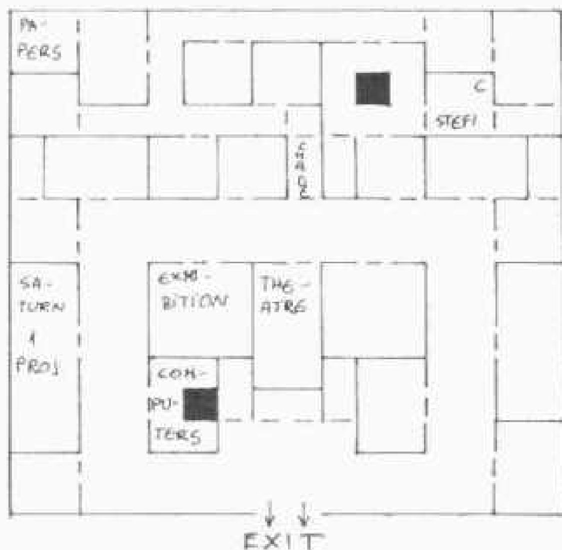


S: Sec. Pass-szal nyitható ajtó
C: Computer ; ! : CODE
CD: Kóddal nyitható ajtó

EARTH - ROMOK

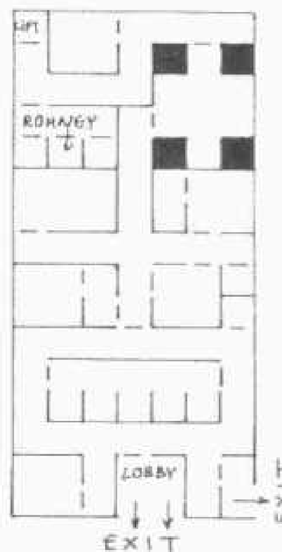


EARTH MUSEUM

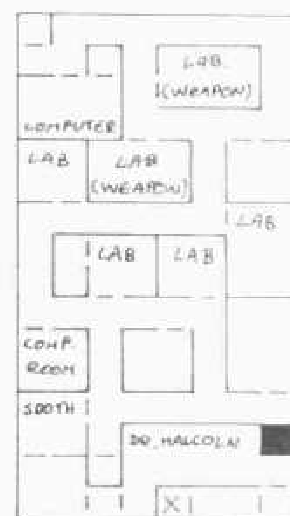


C: Computer

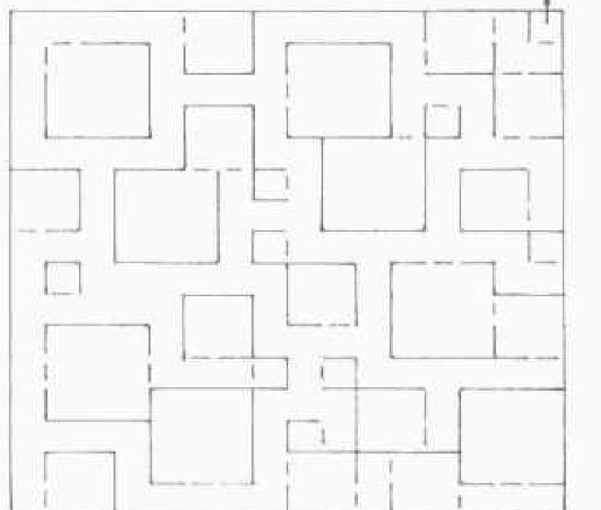
PURGE HQ - 1.emelet



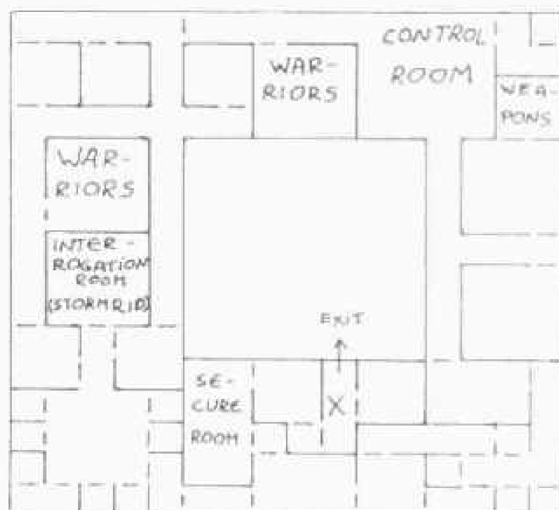
PURGE HQ - 2. emelet



RAM PRISON



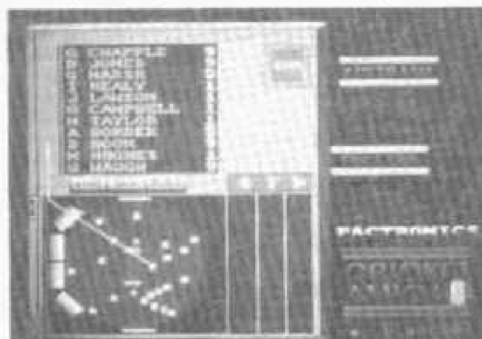
ABOVE PRISON



AM. CRICKET

Fogadni mernénk, ha száz embert megkérdeznénk, akkor jobb esetben tizen tudnák, hogy mi a különbség a *baseball* és a *cricket* között **(Azért ez egy kicsit túlzás nem? CoVboy)**. Egy kívülálló csak ennyit lát: nagy fű, sok figura rohangál, valamelyikük elhajít egy kemény labdát, majd a vele szemben lévő egy lapátszerű tárggyal nagyot lódít rajta, a közönség felmordul, zűrzavar... A játékban híres angol hidegvérrel találkozhatunk. Maga a mérkőzés egy éles vonalakkal határolt, gyeppel borított mezőn zajlik. Ez a fő játéktér magába foglal egy kis sávot, a pályát (*pitch*). Itt folyik az összecsapás. A két hajítóvonal közti terület szélessége kb. 3 méter. Hosszúsága, ami egyben a két kapu távolsága kb. 20 méter. Ezek a kapuk (*wicket*) három függőleges és két vízszintes lécből épülnek fel, oly módon, hogy a felállított három léc tetejére helyezik el a két pálcát. A hajítóvonal a kapu két oldalán 2.64 méterre nyúlik, míg a felpattanóvonal (*popping crease*) ezelőtt párhuzamosan 1.22 méterre kapott helyet. A ritörn-vonal (*return-crease*) minimum ekkora távolságban a hajítóvonallal merőleges. Imígyen fest a pálya, nagyon fontos, hogy szót ejtsünk a cricket eszköztáráról is, melynek legfontosabb darabjai egy bőrrel bevont kemény *labda*, + egy lapátforma *faütő*. Az összecsapásban két 11 fős csapat vehet részt. A játékosok egyike a csapatkapitány. A *cricket*-ben nem divatosak a rosszindulatú szándékos szabálytalanságok, mert a játékosok erkölcsi kötelességüknek érzik a tiszta és becsületes magatartást. A pályán többek közt két bíró is helyet foglal, ők figyelemmel kísérik a meccs menetét. A mérkőzés a csapatok számára egyaránt egy vagy két menetből (*innings*) áll. Egy-egy ilyen menet több játékból (*over*) áll, amit meghatározott számú hajítás alkot. Ezek számát a meccs előtt megállapodás útján tisztázzák. Ezután kezdődhet is a játék. A hajítócsapat mind a 11 tagja elhelyezkedik a pályán. Kilencen a gyepen szétszórva, míg a hajító játékos és a kapus a játéktéren foglalnak helyet. A kapus feladata támadó jellegű. Célja, hogy az ellenfél léceit valamilyen módon ledöntse. Ezzel szemben az ütőcsapatnak csupán két embere van jelen. Az első a kapu mellett várja az ellenfél hajítását, míg a másik vele szemben a kis mező túloldalán éberen figyel. A hajító játékos rövid nekifutás után hajít, a labda földet ér, és felpattan és szerencsés esetben találkozik az ütőjátékos lapátjával. A laszti ívelt pályán átszeli a játékmezőt. Ekkor őrült rohangálás veszi kezdetét. A hajítók megpróbálják a repülő bogyót elkapni, illetve ha ez nem sikerül, akkor megkaparintani, hogy az nehogy elhagyja a behatárolt területet. Az ütők ezzel egyidőben fel s alá kezdenek futkosni, így értékes pontokhoz jutnak. A *cricket* és *baseball* közös vonásainak egyike, hogy itt is csak az ütősök szerezhetnek pontot. Az ellenfél célja, hogy minden erejével megakadályozza ezt. Mikor a labda előkerül, a futásnak vége szakad, mert félő, hogy a hajítójátékos, vagy a kapus a laszti birtokában ledönti a féltve őrzött kaput. A lécek érdekében az ütősök testükkel is védekezhetnek a támadással szemben, s annak kimenetelétől függetlenül a játék ezen apró fejezetének vége is szakad.

Az eredmény (*run*) kiszámítása a *baseball*-lal hasonlatosan itt is a lefutott távolság alapján történik. Csakhogy itt nem körbe-körbe, hanem egyenesen oda-vissza történik mindez. Pont jár akkor, ha a két ütőjátékos végigfutotta a 20 méteres távot, és menetirányt is változtatott a következő futáshoz. Természetesen csak akkor, ha a labda még játékban van. Pontot ér, ha a laszti eléri a mező határvonalát (*boundary*), vagy túlrepül azon. Kedvező helyzetet teremt, ha a labda elvész a gyepen (*lost ball*), mert a kavargás közben az elütők vígan gyűjthetik potyapontjaikat, egészen míg az ellenfél fel nem adja a keresést. A hajítással megkezdett menet végét (*dead ball*) jelenti, ha a labda megáll a hajítójátékos kezében, átlépi a határvonalat, az ütőjátékos kiesik, fennakad valamelyik személy szerelésén, büntető pont ítélésekor, avagy ha a bíró úgy ítéli meg. Amennyiben a laszti és az ütő között nem jön létre kontaktus (*leg bye*), a menetből származó pontok nem vesztik érvényüket. **A *cricket* elsődleges célja az ellenfél kapujának ledöntése**. Ez akkor történik meg, ha a labda vagy az ütőjátékos lelöki a lécek tetején található pálcákat, vagy ha bármely játékos a labdát tartó kezével teszi ugyanezt. Ekkor a fogadó fél kiesik a játékból, és egy másik csapattársa váltja fel. Ugyanakkor kieshet az ütőjátékos, ha testének vagy ütőjének valamely része nem érinti a felpattanó vonal mögötti területet, ha nem váltja fel elég gyorsan az előzőleg leküldött csapattársát, ha az általa továbbított labdát bármely mezőnyjátékos elkapja mielőtt az földet érne, ha labdát a másik kezével érinti, vagy ha kétszer érinti azt. Búcsúzik emberünk, ha kapuját testtel próbálja védeni a hajított labdával szemben, vagy ha tettleg akadályozza ellenfelét. Az ekkor megszületett bírói döntést a fogadó csapat vitathatja a *„how's that?"* kérdéssel. Egyéb bírói jelzések is előfordulhatnak a játék során: - *Boundary*: a kar oldalt leng; - *Boundary 6*: a kar párosan fej felett; - *bye*: nyitott tenyér a fej felett; - *dead ball*: csukló ismételten keresztez a csípőn; - *leg bye*: kéz érinti a felemelt térdet; - *no ball*: fél kar kinyújtva vízszintesen; - *out*: mutató ujj a fej felett; - *short running*: kar felhajlítva, váll érintve ujjheggyel; - *wide*: mindkét kar vízszintesen kinyújtva. Nos ennyi bemelegítő után ejtsünk pár szót konkrétan a játékról:



A játék némi töltés után igen furcsa lemezkezelési rendszerével ismertet meg bennünket. Néha így, néha úgy jelennek meg az üzenetek a képernyőn, sőt az is előfordul, hogy nem is láthatunk semmit, de a program lemezcserére vár. Ilyenkor nyomkodjuk a *mouse*-t, a *joy*-t, a *return*-t, a *space*-t, vagy cseréljünk lemezt, valahogy csak kikecmergünk... Az első sokkoló kérdés eldöntése, miszerint szeretnénk-e változtatni a csapatok elrendezésén, meggondolandó. Nevezetesen azért, mert az editorból nincs kiút a játék folytatására, csupán file-okat kreálhatunk, s azokat majdan felhasználhatjuk egy újabb elölről történő boot-olás során. A *„load"* illetve *„save"* parancsokkal ki/be töltögethetjük az aktuális országok versenyzőit, a joystick-kel cserélgethetjük a játékosok szerepét, valamint a *„place"* opcióval a mezőn betöltött pozíciójukat határozhatjuk meg. A továbbiakban a megállapodásos részhez érünk. Lehetőség nyílik egy barátunk illetve a gép ellen játszani. Ez utóbbi meglehetősen reménytelennek tűnik. Ezek után megadhatjuk az *over*-ek (*inning*-eket felépítő játszmák) számát 2-8-ig, és speciális lehetőségként ezt végteleníthetjük is. Ez akkor hasznos, ha hosszasan szeretnénk gyakorolni, vagy a hajítók, vagy az elütők szerepét. Magát az összecsapás időtartamát döntően az *inning*-ek száma határozza meg (1-2). A directory ablakban kiválaszthatjuk a mérkőző csapatokat. Azonban vigyázat, a program minden lehetőséget felkínál arra, hogy rövid úton DOS-ban találjuk magunkat, ahonnan csak hosszas töltögetés után juthatunk újra játékközelbe. Tehát figyeljünk oda, hogy mit nyomunk meg és mikor (*quit, set dir, go* stb.)! Miután az *OK* funkcióra léptünk, vagy az ország nevét 2-szer nyomatékosítottuk kezdődhet is a játék. A *cricket* mező nagyon látványosan majdnem teljes képernyőt foglal el. A felső részen időnként megjelenő ablak játékosaink technikáját teszi szabályozhatóvá. Tulajdonképpen a teljes meccs bonyolítása egy „potméter" állításával történik. A metódus hasonlatos a golfban megismertekhez. Megnyomjuk a gombot, majd mikor a kijelző meglódul, addig tartjuk, míg növekedést szeretnénk elérni. A gomb elengedésekor a „potméter" felveszi az akkor betöltött pillanatnyi értékét, s hamarosan egy másik kijelző indul el ellentétes irányban, egészen egy újabb gombnyomásig. Ezzel olyan technikákat szabályozhatunk, mint a hajítójátékos dobásereje (*Bowler Action-Power: On/Off* — erős/ gyenge), a mezőnyjátékosok mozgékonysága (*Fileder Aggression Speed*: Fast/ Slow — gyors/ lassú), az elütés mechanizmusa (*Batting Power*: Hook/Slice — csavart/egyenes), vagy a labda visszajuttatása (*Fielder Action*: Top/Botton — magas ív/ alacsony ív). Az elütők válszthatnak a visszapattanó labda 8 iránya közül, illetve időnként a program rákérdez a mezőnyjátékosok elhelyezésére is. Ekkor hat lehetőség áll rendelkezésünkre, melyek között érdemes válogatnunk, mert ellenfelünk hamar kiismerheti az előző struktúra hiányosságait. Nincs is más hátra, mint hogy sok szerencsét kívánjunk. Az ***Amiga Cricket*** szinte egyetlen jó tulajdonsága, hogy egyedülálló a sportággal foglalkozó programok piacán. Bár a játék szimulálása nem olyan rossz, de a grafika és a hangok szinte csapnivalóak, s a program futása sem gördülékeny! Bízunk benne, hogy nem kell sokat várnunk egy professzionális kivitelezés megjelenéséig!

• JEAN

deuteros

Ez most itt egy tipphalmaz lesz, tekintettel arra, hogy sok levélben kértetek tőlünk tanácsokat ehhez a játékhoz.

Az **576** KByte-ban azt olvashattuk, hogy a *methanoid*-ok mindig a 6. bázisunk elkészülte után támadnak, és addig lehet velük cserebeérélni. Ez a következőképpen megy: egy **IOS**-t szereljünk fel **HYDRAULIC GRAPPLE**-lel és szálljunk le vele az egyik *methanoid* bázison. Itt aktiváljuk a **GRAPPLE**-t, erre ők adnak nekünk egy tárgyat. Ezzel szálljunk le egy saját bázisunkra, ahol pakoljunk ki: kapcsoljunk a **RESEARCH** részlegbe, ahol meg lehet tervezni a **COMSPOD**-ot. Ebből gyártsunk le egyet és pakoljuk be az egyik IOS-be. Tegyünk fel még két **SUPPLY POD**-ot, amiket töltsünk fel valamilyen nyersanyaggal. (Minden anyagért ugyanolyan mennyiségű másik anyagot adnak.) Menjünk el az egyik bázisukra. Leszállás után aktiváljuk a **COMSPOD**-ot, így már érthetően beszélnek. Ha akarunk kereskedni, válasszuk a zöld pipát. Most leírjuk, hogy mit-miért adnak:

MEH FUEL — MEH FUEL (ennek nincs sok értelme) / **IRON — SILICA / COPPER — TITANIUM / CARBON — ALUMINIUM / SILVER — PLATINUM / METHANE — HYDROGEN / DEUTERIUM — HELIUM / GOLD — PALADIUM;**

Tapasztalataink szerint a harcban mindig túlerőben kell lenni, mert pl. két egyenlő erejű flotta harcakor mindig mi húzzuk a rövidebbet. Ez a vége felé problémás, mert max. 1400-as erejű flottákat gyárthatunk és az ellenfélnek is ugyanekkora erejű flottái vannak. Ilyenkor az segít, ha először egy 30-40 robotból álló flottával támadunk, ez egy kicsit legyengíti a flottáját, és jöhet a 200 robotos flottánk. Az ellenfélből semmi sem marad.

A flottában egy **DRONE** *power*-je 4-szeres, de ha legénységet is teszünk bele, akkor 7-szeres (hehe, jó poén volt rájönni). Csak teljes flottával (200 drone) induljunk, mert a *methanoid*-ok nemritkán közlekednek 1400-as *power*-ű flottákban, és csak teljes flottával van esélyünk a győzelemre. Mivel a *methanoid*-ok nagyon erősek, kb. 4-500 drone-ra kalkuláljunk (mármint összesen) nyersanyagot, mert csak így győzhetünk. Miközben a harcok folynak, egy nép a másik galaktikából üzeneteket küldözget nekünk. Ezek nyelvrendszere (betűrendszere) könnyen megfejthető. Miután az összes *methanoid*-ot kiirtottuk a galaktikából, a kutatórészleg jelenti, hogy új űrhajót talált fel: ez egy csillagközi űrhajó, 6 pod-hellyel, és hélium-deutérium-fuel kell hozzá (héliumot csak az Uránuszon és a Jupiteren lehet bányászni). Egyébként kiderül majd, hogy a *methanoid*-ok nem haltak ki, csak a naprendszerünkből tűntek el (egy kis időre), ezért kifejlesztettek egy ún. **STAR DRON**-t is, ami sokkal jobb és erősebb az **IOS**-drone-nál, és természetesen sokkal több anyag kell hozzá... egyébként click-eljünk egy akármilyen (IOS) hajónál a *set course*-ra, majd a Napra (vagy feliratra), majd jobb gomb, és megint *set course*! Jé, a Tejútrendszer (kis hiba, hogy a legközelebbi naprendszer a miénkhez képest 4 évnyire van (fénysebességgel!), azzal a 250 fuellal nem sokáig birjuk...)! Lehet, hogy így lehet kiválasztani ezt a csillagközi űrhajónál is, de még nem volt alkalmam kipróbálni (éppen hozni akartam a *HeD fuel*-t az Uránuszról, és teljes biztonságban éreztem magam, amikor *methanoid* támadás érte a bolygót, és mire odaért a flottám, már csak elfoglalt bázist talált ott) Erről jut eszembe: amelyik bolygón az ott lévő hajó egy *methanoid* fejet lát az ikonrács között, azt a bolygót még nem lehet gyarmatosítani, elő-szőr egy flottát leszünk szívesek odaküldeni. Ha legyőztük az ellenséges flottát, dokkoljunk be a bázisra, majd szálljunk fel azonnal (a bázison ugyanis pánik tört ki, és beindult az önmegsemmisítő rendszer). Ha felszálltunk a bázis felrobban, és lehet gyarmatosítani a bolygót a szokásos módon (kivéve egy dolgot: a két *r. frame* helyett elég egy *bandaid*-ot hozni). A program mindenütt, ahol az adott egységet nem lehet használni (pl. *r. frame*-t az űrben, vagy egy *methanoid* bolygón az *of frame*-t), mindig azt írja ki, hogy legénység kell a hajóhoz!

Amikor megnyertünk egy csatát és bedokkoltunk az űrállomásra, ahol pánik tört ki, vigyük a pointert a **PANIC**-ikonra (nem nehéz megtalálni, mert az egyetlen ikon itt...), és click! Egyelőre látjuk, hogy beindult az önmegsemmisítő-rendszer. Dokkoljunk ki azonnal, mert ennek a bázisnak még fel kell robbannia! Nemsokára jelentkezik a kutatás vezetője, aki elmondja, hogy sikerült lekoppintani ezt a rendszert, tehát mindenhova rakhatunk ilyet; és mellékesen megjegyzi, hogy kell lenni egy on-off kapcsolónak valahol... Ha megint bedokkoltunk egy *methanoid* bázisra, kapcsoljunk ismét a **PANIC**-ikonra, majd mindkét kapcsolót (*cooling system* és *reactor*) kapcsoljuk át! A rendszer leáll, miénk a bázis/de cool!!! Anyagot ugyan nem sokat hagytak felebarátaink, de egy tök cool kütyüt igen: a **STOREROOM**-ban clickeljünk a *switch storeroom* ikonra, és érdekes dolgok kerülnek a szemünk elé. Mint később kiderül (professzorunk bulletinjából), ez egy **TRANSMITTER** nevű szerkezet, amivel anyagokat és felszereléseket transzmittálhatunk át bárhonnan bárhova (már ha van mindenhol ilyen kütyü), az ikonok jelentése a következő: - *balance everything*: mindent kiegyenlít a két bolygó között, ezzel lehet olyan rendszereket kiépíteni, amelyekben az anyag állandóan vándorol, és mindenhol kiegyenlítődik. A többi egyértelmű. Teszek egy helyesbítést: az előzőleg emlegetett 4-500 drone egy kicsit túlzás volt, ez helyesen úgy hangzik, hogy 900-1000 (hehe...)!

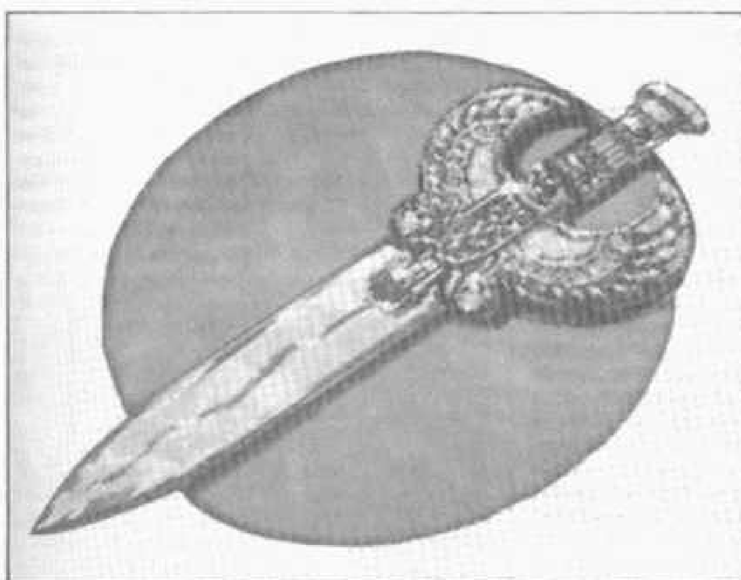
Miután az összes *methanoid*-ot kiirtottuk a galaktikából (pardon, naprendszerből), és a tudósok feltalálják (pontosabban lekoppintják a *methanoid*-októl) az **SCG**-t, gyártassunk belőle néhányat (itt jegyezném meg, hogy a *methanoid*-ok nagyon valószínű tartózkodási helyei a következők: Jupiter, Uranus, Titania, Neptunusz, Plutó, Triton és néha Decruria. Itt mindenhol egy 1400 power-es flottára számítsunk...)! Nemsokára felhívja a figyelmünket a kutatórészleg, hogy egy **STAR-DRONE**-t lestek el a *methanoid*-októl (nem tudom, feltűnt-e már mindenkinek, hogy a kutatórészleg mostanában állandóan csak másol...), amit meg lehet ezután építeni. Ezek arra lesznek jók, hogy a különböző naprendszerekből is kifüstöljük a *methanoid*-okat. Mivel ehhez hatalmas mennyiségű anyag kell, a következő taktikát javaslom: Még a harc előtt, amikor 5 bázisunk van (a 6. elfoglalása után jönnek ugyanis a *methanoid*-ok), és mindenhol bányásznak valamit) ezt úgy értem, hogy minden anyagot bányásznak valahol, kivéve a heliumot), állítsuk be a **SHUTTLE**-kat, hogy mindent vigyenek le a bolygó felszínére (erre azért van szükség, mert minden anyagból max. 5.000 lehet mindenhol, és így 100.000 lesz, mert a bolygó felszínén is van 50.000, a gyártás közben pedig folyamatosan hozza majd fel a **SHUTTLE**), dugjunk be egy joy-t a mouse helyére, auto fire-rel *advance*-eljük a time-ot (kb. 40 évig), tehát olyan 10-20 percig nyomathatjuk az időt! Ha ez megvan, csináljunk állandó járatokat, hogy kiegyenlítsük az anyagokat, megint *advance time* (de már ne olyan vadul, figyeljünk, hogy nehogy elhordja az összes anyagot a hajó), és ha megvan, akkor csináljunk egy gyarmatosító flottát, olyan 6-7 **IOS**-ból már meg lehet oldani ezt. A flotta tartalmazzon: 8 *of frame*-t (az ezt szállító 3 hajón kell lenni legénységnek!), 8 *derrick*-et (nem felügyelő, viszont ezek elférnek egy *tool pod*-ban), 2 *r. frame*, az első öt elemből egy-egy adat+silver (csak az **AOC** elkészítéséhez), egy adag gyártásszakértő! A harc közben foglaljuk el valamelyik heliumtermelő bolygót is!

Az **SCG DRONE** feltalálása után indítsuk be mindenhol ezek gyártását, és néhány helyen állítsuk le az **IOS DRONE**-ok gyártását! Ne mindenhol, csak 1-2 helyen! Úgy intézzük a teleportrendszert, hogy minden **HeD fuel**-t teleportáljanak egy bolygóra! Ezen a bolygón helyezzünk üzembe egy **SCG**-t (ezért jó, ha harc közben már elfoglaljuk a Jupitert vagy az Uranust, mert már mindenütt van hélium!), rakjunk rá egy *tool pod*-ot, és arra egy **DFCC**-t! Tankoljuk meg (természetesen 10-szeres fuelt fogyaszt...), majd lőjük ki, és időnként pakoljuk bele a dronokat! El ne feledjük a legénységet! Ha nem admirálist rakunk bele, egy *drone power*-je nem lesz 10! Ha összegyűlt a 200 drone, ellenőrizzük, hogy a *fuel* max-on van-e, ha igen, *set course*-nál clickeljünk a Napra, majd mondjuk a *Proximára*), lehet másra is, de ez van a legközelebb, másrészt holdakkal együtt csak 4 bolygó van benne, ami jól jön a későbbiekben! Indítsuk a motorokat! A fuel csak addig fogy, amíg az alul látható *velocity* (a fénysebesség kijelzője) el nem érte a közel 100%-ot. Mikor odaért, mentsünk egy állást (fontos!), és támadjuk meg az egyik bolygót! Mint látjuk, az övék is 2000 pwr-os, tehát csak a szerencsében bízhatunk (a *Proxima* általában csak 1800-as, tehát tuti mi nyerünk.) Dokkoljunk be, kapcsoljuk ki, és mivel itthagytak egy *transceiver*-t, lehet ide akármit transmutálni! A *transmuter* a bolygófelszínről is felhozza az anyagokat, tehát elvileg nem kéne shuttle, viszont tartsuk meg őket, mert nagyon jól lehet velük pilótautánpótlást képezni. Egyébként nem kell megijedni attól, hogy 4 évig tart az út a proximára, fénysebességgel ugyanis az űrhajóban gyorsabban telik az idő, tehát jóval hamarább odaérünk.

Emlékszünk még az idegen galaktika üzenetére, hogy egy tárgy 8 darabja van elrejtve a galaktikában? Nos, szereljünk fel **GRAPPLE**-val egy hajót, és menjünk el minden bolygóra, a proximában, ha már jelezték egy bulletinben, hogy x helyen van, akkor csak oda kell menni, és nemsokára jelentkeznek az idegen lények, hogy a tárgy egyik darabja x helyen van. Menjünk ide, majd használjuk a **GRAPPLE**-t! Szedjük be a tárgyat, dokkoljunk be valamelyik kolóniánkra, és bontsuk fel! A Föld felszínén ezután ki lehet fejleszteni a terv 12%-át. Kb. ekkor találják fel tudósaink a gyorsabb **PYERDRIVE**-ot, amit be sem kell szerelni, automatikusan beépül. Ha az összes naprendszerből összefogdostuk a darabokat, akkor majd történik valami, de ez még egy kicsit odébb van...

• Boronyai Mátyás





LAURA BOW 2. The Dagger of Amon RA

WOWZ! Ez a szám is sivár lett volna *Sierra* stuff nélkül! Mint már azt valamelyik NEWS-ban elcsacsogtuk, a **Laura Bow** is megért egy folytatást. A játék alcíme (***The Dagger of Amon Ra***), vagyis *„Amon Ra tőre"*, sejteti velünk, hogy szükségünk lesz némi ismeretekre az egyiptomi istenségekkel kapcsolatban. Különös tekintettel arra a tényre, hogy *Amon Ra* a napisten volt, vagyis most is körülötte fog forogni a világ **(Hát akkor hajtsunk RA gyerekek! — CoVboy)**.

Az intróból megtudhatjuk, hogy újdonsült újságíró-jelöltek vagyunk, mármint ha alkalmaznak... Ehhez persze szenzációs cikkeket kell záros határidőn belül gyártanunk...

Az intró után, a játék kezdeteekor először egy kis kódkérés romjaira bukkanunk. Már Amigán és PC-n is elvégezték a „piszkos munkát", ám *INC*-ék valamit nagyon elb****ak, mivel a törés rossz... A PC verziót nekünk is csak eredeti programmal sikerül végigjátszani, nem az országban elterjedt — *INC* féle —, a 3. felvonás legelején kifagyó verzióval... A kód kikeresése viszonylag egyszerű: a mellékelt tizenkettő képből a megfelelőt kell kiválasztanunk, kikeresnünk, majd click. Ügyes módon a játék során többször próbál meggyőződni a program arról, hogy mennyire ismerjük ezeket az isteneket, úgyhogy most túl azon, hogy bemutatjuk az egyes istenek alakjait, pár szót szólunk is róluk. Ha a felismerés még így sem megy, tudjuk ajánlani a *Széchenyi Könyvtár*ban fellelhető idevágó könyvek tömkelegét **(Eszetekbe sem jut, hogy a kézikönyvet javasoljátok? CoVboy)**.

AMON RA:



Ő a nagy nap isten (*sun god*). Az „istenek királyának" (*King of the Gods*) ismerték, de úgy is beszéltek róla, hogy ő „a világ trónjainak ura" (*lord of the thrones of the world*). minden mennyei, földi és alvilági élet forrása. A fáraók apja. A görögök *Amon Ra*-t a saját *Zeus*-ukkal azonosítják.

OSIRIS:



A föld és növényzet istene (*god of the earth & vegetation*). Eredetileg az istenség szimbóluma kifejezi a Nílus kiszáradását és áradását. *Osiris*-t tartják egyébként a Vénusz bolygó védelmezőjének is.

HORUS:



Ő az ég istene (*sky god*) és a fény szelleme (*spirit of light*). Kezdetben helyi istenségnek számított, a Nílus delta vidékén. Később, főként a Római birodalom fennállása idején vált igazán ismertté. Amikor Felső-Egyiptom királyai elindultak dél felé, hogy egyesítsék a két birodalmat, ettől kezdve lett *Horus* „észak és dél egyesítője". *Horus* a Szaturnusz védelmezője.

ISIS:



A legismertebb egyiptomi istenség, *Horus* anyja és *Osiris* felesége. Minden istenek királynőjeként ismerjük (*Queen of all gods*). Ő a gyermekek védelmezője. Szeretete keresztezte a mennyország, föld, alvilág határvonalát. *Isis* alakja az új évet szimbolizálja, amikor közeledik a Nílus áradása.

THOTH:



A bölcsesség (*God of wisdom*) istene. A művészetek és tudományok patronálója. Tőle ered a beszéd, az írás. Később a görögök *Thoth*-t saját istenükkel, *Hermes*-szel azonosították, akinek nevéhez a csillagászat, csillagjóslás, matematika, földrajz, orvosi ismeretek és a növénytan fűződik.

HATHOR:



Hathor a legrégebben ismert egyiptomi isten. Templomaiban nagy ünnepségeket rendeztek. A legjelentősebb ünnepségeket a születési évfordulókon tartották meg. Ezek a templomok nagyon gyönyörűek voltak. A görögöknél *Aphrodite*-nek felel meg.

SETH:



Ő a gonoszság és sötétség istene (*God of evil and darkness*), ő volt Felső-Egyiptom ura, az univerzumban a jóságos. A mitológiában a sivatag és a vihar isteneként is ismerjük.

ANUBIS:



Anubis a temetési szertartások (*burial rites*) istene, akinek a nevéhez fűződik a mumifikálás feltalálása. *Anubis* felügyel a temetésektől kezdve egész az alvilágba való eljutásig.

PTAH:



Ő a művészek és a mesterek pártfogója. A mesterek mestere, aki megmunkálta a fémet, városokat épített, valamint istenek szobrait alkotta meg. A görögöknél *Hephaestus*, a rómaiaknál pedig *Vulcan* felel meg *Ptah*-nak.

NEPHTHYS:



A sötétség, pusztulás és halál (*darkness, decay, death*) istene, *Seth* nőnemű változata. A halál pártfogója, aki szimbolizálja az életet a születéstől a halálig. Az istenek úrnőjeként (*Mistress of the gods*) is ismerjük.

MIN:



A termékenység istene (*God of fertility*), az esőhozó. Az utak és utazók isteneként is fohászkodtak hozzá. A karavánok vezetői mielőtt elindultak a sivatagba, imádkoztak hozzá. A görögöknél *Pan* felel meg *Min*-nek.

SOBEK:



Ő a krokodilisten (*crocodile god*). *Osiris*-nek egyidejűleg volt barátja és ellensége. A temploma mellett élt egy tóban, fülbevalót, karpereceket viselt. Amikor meghalt, mumifikálták.

Ennyi súlyos ismerethalmaz után felüdülésként el is kezdhetnénk végre játszani.

ACT 1 - A NOSE FOR NEWS

A szerkesztőségben először is nyissuk ki a fiókunkat. Ez úgy történik, hogy előbányásszuk az asztalon fekvő terítő jobb alsó sarka alól a kulcsát, s ezzel nyitjuk. Ezután nézzünk bele az asztalunk lábánál levő szemeteskosárba **(Te szent Amon Ra, már megint lebuktam! CoVboy)**. Egy baseball-labdát lelünk. Szedjük fel a szokott kézkurzorral.
Mivel a jövendőbeli főnök holmi betörésről beszélt, kifaggathatjuk munkatársunkat (kérdező-kurzor), mit tud róla. Mivel a párbeszéd-dolgokat *SIERRA*-ék egész jól oldották meg, csomó dologról kifaggathatjuk.
Ha mindezzel végeztünk, ki is mehetünk a városba. Itt kezdetben nehéz lesz mozogni - először még csak taxival fogunk császkálni, mivel az legalább ingyenes a sajtó munkatársainak. A *Larry*-ban szokott módszerrel (kéz-click a taxitáblára) fogjunk is egyet.



A taxis azonnal ki is dob, mert látja, nincs pénzünk: dobjuk be újságíró-mivoltunk igazolására a padunk fiókjában lelt kártyát! A taxisnak az úticél megadása szintén a jegyzettömbünk alapján történik: válasszuk ki benne a célt, EXIT-kurzor, és máris indulunk...
Persze néhol érdemes átmászkálnunk az úttesten. Ez már nem *Larry*-s, mert ha ügyesek vagyunk, nem csap el az autó: ehhez simán a szem-kurzorral pillantsunk az út tőlünk jobbra, illetve balra fekvő szakaszára (kb. harmad-képernyőmagasságban clickeljünk balra, illetve jobbra), és ha mindkétszer *„There are no cars coming from this direction"* a válasz, neki is indulhatunk...
Ha elnézünk a rendőrséghez (először oda érdemes elmennünk), odakint lelünk egy részeget, amint egy újságsátor alatt horkol. A kéz-kurzorral ébreszthetjük fel az ürgét, de a lapot se így, se úgy nem tudjuk tőle megszerezni. Inkább lépjünk be az őrsre, majd rögtön vissza, ahogy a *SIERRA*-kban lenni szokott, a részegnek semmi nyoma, viszont a lapot otthagyta, és látunk benne egy szendvics-szabadjegyet. Szedjük fel. (Figyelem! Kezdetben RÖGTÖN clickeljünk az alakra!)
Ha már van egy ilyen kuponunk, miért nem használnánk fel? Menjünk vissza a szerkesztőség elé (simán az úton átmenve, a dupla-click után), ott leljük meg *Luigi*-t, akitől be is hajthatjuk a járandóságunkat.
Ekkor, ha a szendvicset átadjuk a rendőrségi portásnak, az már beszédesebb lesz, bár túl sok új infót nem fog mondani; de ekkor már bemehetünk a hátsó ajtón a főnökhöz, hogy kifaggassuk a tőrlopásról. Az illető igen dühös, hogy megfeddjük ilyen kis kaliberű ügyek hanyagolása miatt, miközben a városban tombol a 'kemény' bűnözés.
Ha már az intróban a cselekmény egy része dokk-környezetben játszódott: mindenféle fura, nehéz ember nagy kofferekkel, nézzünk ki, hátha azok az ott pakolt egyiptomi cuccok kapcsolatban vannak a tőrlopással!
A dokkban menten összefutunk *Steve*-vel. Két személyről érdemes kérdezni: *Dr. Pippin Carter* és *Dr. Archibald Carrington*. Beszél az egyiptomi cuccokról; a különös szagú kofferről; és *Countess W-C*-ről, *Carrington* nőjéről.
Ha elugrunk a tetthelyre, azt bezárva találjuk, de az esti fogadás hirdetése (amit már a főnök is megemlített) már kint van, azon feltétellel, hogy estélyi ruha kötelező. Mivel sem estélyi ruhánk, sem pénzünk, mehetünk tovább keresgélni...
Viszont van a listánkon egy ruhatisztító (*Lo Fat's laundry*)! Hátha itt fel tudunk hajtani egy ilyesmit!
Kezdetben semmi eredmény, lopni nem tudunk ruhát; viszont ha elbeszélgetünk a patyolat előtt hangyaperszelőset játszó kölkökkel, az egyik kiböki, hogy az első osztályú baseball-labdákat különösen szereti, amelyek jól használhatóak az ablaküvegek ellen. Adjuk is oda a labdát, és mivel a környéken úgyis már megfogyatkozott a hangyacsaládok népessége, a nagyítót átadja (ami biztos feltétlenül kell majd, hiszen mit ér egy nyomozó nagyító nélkül?).
Ha átmegyünk a tisztítótól az utca túloldalára (vagy a taxiban a *Flower Shop*-hoz kéretjük magunkat), egy virágüzletnek álcázott zug-pálinkafőzdét lelünk, ami az akkori idők alkoholmentesített Amerikájában nem fogadott mindenkit tárt karokkal, így tőlünk is egy jelszót kérdeznek, amit persze még nem tudunk.
Hol lehetne ennek a beugró példamondatnak utánanézni? A szerkesztőségben?
Ha ott megkérdezzük a szüntelenül gépelő munkatársunkat a virágüzletről, rögtön megmondja: *„...persze, az a zug-pálinkafőzde!"*. Erre természetesen a noteszunkban is megjelenik a *Speakeasy*, és így már a rendőrségen is kapcsolni fognak.
A rendőrség portásától (csak ha már megajándékoztuk a szendviccsel) érdeklődhetünk is a kocsmáról. A szokott sablonszó-

vegek után („*ez egy tisza város*" stb...) rátér a tárgyra: elárulja, *Charleston* a kódszó, és hogy ne mondjuk meg senkinek, hogy kitől tudjuk (nos, ennyit az antialkoholista belpolitikáról...).

Mehetünk is vissza a kocsmába (a taxisnak most már simán *Speakeasy*-ra hivatkozva). A kopogás után a **Misc** részben clickeljünk a *Charleston*-ra: és máris szabad az út...



Bent nincs sok érdekesség, kivéve a belépéskor énekelt zene, ami kellemes meglepetés volt PC-n az addig szinte nemleges digi hangok után (aztán az egész visszaáll Adlib-ra...). Felfedezhetjük, hogy van egy női mosdó, ahol csak egy leszbikus leányzó jelenléte lehet zavaró; valamint az egyik asztalnál ott ül *Ziggy*, akit már a másik újságíró is megemlített. Szóba állhatunk vele, de nincs sok értelme, úgysem tudjuk megmondani, ki küldött.

Menjünk ki, és fogjunk egy taxit. Ez, ha mindent a fenti sorrendben csináltunk, tele lesz szeméttel: talán ha turkálnánk benne egyet, még indulás előtt...

Pont a jobb kezünk mellett lesz egy kisebb halom. Ide clickelve a kéz-kurzorral, a galacsindarabkákat simán arrébb tudjuk tenni, és hamarosan lelünk egy ruhatisztítói utalványt: értelemszerű, hogy most hova kell menni...

Irány újra a patyolat. Adjuk oda a kínainak a kártyát, s bár szabadkozunk, hogy mi is csak találtuk, gazdagabbak leszünk egy elfogadható estélyi ruhával.



Ezzel már van esélyünk az estélyre, csak hát hol öltözhetnénk át? A múzeumban nem lehet, viszont a kocsma vécéjében igen (*Speakeasy*, *Charleston*, irány a WC, a ruhával click magunkon).

Ha kijöttünk az ivóból, egy taxi máris előáll, és megindulunk a második felvonás felé, miután a program kinyilvánítja, hogy elsőrendű nyomozók vagyunk...

(Természetesen más sorrend is jó: pl. utolsónak a dokkal végzünk, ide érkezik a teleszórt taxi stb...)

ACT 2 - SUSPECTS ON PARADE

A múzeumba, ha be akarunk jutni, az őrnek mutassuk fel a sajtóigazolványunkat, ekkor már bemehetünk. Bent három helyen alakul ki bennünket érdeklő, nem csak sznobságokat összehordó majomsziget. Ez a három elülső képernyőn van: szóval ha az egyik párbeszéd véget ért, és a másiknak nemigen látszik kezdete, menjünk át a következő képernyőre, hátha ott elcsípünk egy beszélgetést.

Kezdetben szinte mindenki az asztalok előtt álldogáll: ha a középső asztal mögé állunk, majd a képernyő alja felé mozdulunk, belehallgathatunk a szövegekbe.

A többi hallgatódzás már pofonegyszerűezek alapján.

Van még egy, a hallgatózásra kitűnően használható szerkentyű: ez a középsőtől balra, feljebb levő asztalon sorakozó vizes, de inkább 'füles'-poharak, amiknek majd a 3. felvonásban vesszük nagy hasznát. Most vegyünk fel egyet.

Ha épp nem banális témákról fecsegnek (pl. mikor vette el a múzeumigazgató a feleségét, hogy fedezték fel *Ra* tőrét stb...), néha egész érdekes dolgokat hallhatunk, pl. hogy a rendőrfőnök megvádolja az egyiptomi, már az intróból ismert ürgét (*Smith*), hogy neki lett volna a legtöbb indítéka ellopni a tőrt; majd az egyiptomi vádaskodásait, mellyel a múzeumigazgatót (*Dr. Carter*) támadja le, hasonló indokokkal. Közben összefutunk *Steve*-vel — mindenféle fura csizmában —, akit a kikötőben ismertünk meg: elmondja, idáig követettem és halálosan szerelmes belénk.

Ha minden beszélgetést + az idióta mászkálást megelégelte a program, minden kulcsfigura eltakarodik, és mi továbbmehetünk: pl. hátra, a múzeum-részbe.

A teljesen jobbra nyíló ajándékboltban az utánzat-tőröket vizslassuk meg a nagyítóval. Később ezek között lesz az igazi is; most csak annyit érünk el a leselkedéssel, hogy az őr kitessékel a helyiségből. Később visszajöhetünk megnézni, de már nem leljük az igazi tőrt (tehát aminek nincs '*made in...*' az élén).



Az elején *Mr. Smith* nyakában látott ankh-ot később megleljük, méghozzá a múzeumrészből a dinoszaurusz-szobába nyíló ajtó melletti ajtón be, majd fel- és balramenve. Ha megvizsgáljuk a nagyítóval, van rajta egy '*PS*' aláírás-szerűség — kié is lehet? Nem kell hozzá sok ész: Ptahsheptut „Tut" *Smith*-é... Bizonyíték-féleképp tartsuk meg.

Hogy hagyhatta el az ürge? Hátha lelünk valamit a háttérben, a múmiák környékén!

Hamarosan megleljük *Pippin Carter* holttestét az egyik múmia-szerűségben. Természetesen vizsgáljuk át; a gyilkos nem ürítette ki eléggé a zsebeit, mert lelünk nála egy jegyzettömböt. Tegyük el.



ACT 3 - ON THE CUTTING EDGE

Ha normálisan átevickéltünk a ködkérésen (tehát elégtelen tudásunk miatt a rendőrfőnök nem tagadott meg azonnal mindennemű együttműködést), szabad kezet kapunk a múzeumban való mászkáláshoz, bár a rendőr még megjegyzi, egy nő ne mászkáljon — amire *Laura* hozzá is vágja, hogy már rengeteg bűnügyet oldott meg... (nem is beképzelt...).

Nézzünk be az egyiptomi terembe (ahol a holttestet leleltük), majd utána, ha még nem tettük volna, a beszélő dinoszauruszos terembe. Itt szedjük fel a csontot, illetve hallgassuk meg a fantasztikus hangutánzást...

Utána mehetünk az *Old Masters*-terembe (a *Dinosaurs Mastodon*-ból felfelé nyílik), majd tovább le.

Fojtott hangokat hallunk *Yvette* szobájából (jobbra fent az ajtó), hallgatózzunk. *Olimpia* beszél a másik, már megismert nővel, és a végére egészen eldurvul a hangulat — több nem hallható...

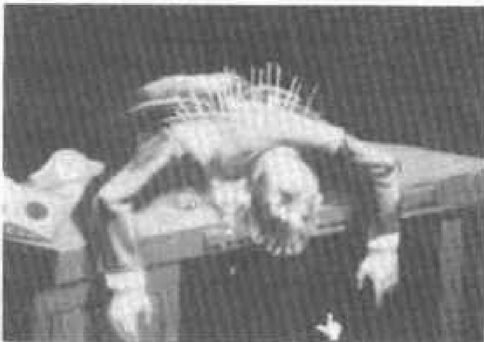
Mivel *Yvette* ajtaja még mindig zárva, egyetlen utunk van: lefelé. *Olimpia* szobája: ha pl. megpillogjuk az asztalán a kígyómérget, megjelenik ő maga is, felszedi a mérget, és lelép.

Ha azonnal utána megyünk, láthatjuk, a szobros teremből fölfelé megy ki; oda is követve viszont már semmi jele, hova tűnhetett: mert a szobának látszólag nincs más kijárata, mint amin bejöttünk. Ráadásul mintha ajtó-nyomok lennének a középső hengeren, és az Amigások, illetve PC-n jobb hangkártyával (Sound Blaster) rendelkezők, belépés előtt egy kapuzáródás-jellegű hangot is hallhattak.

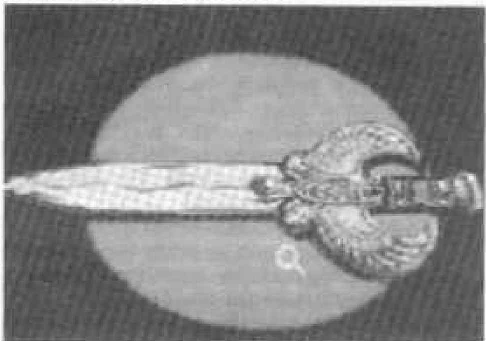


Ha ez egy titkos átjáró volt, vajon hogy nyitotta ki? A Gondolkodó-szobros teremben csak maga a szobor van: hát vizitáljuk meg ezt. Semmi érdekeset nem lelünk rajta, kivéve, amikor az arcára clickelünk a szem-ikonnal: nocsak! Egy kéz-ikonos clickre a fej hátrabukik, kapunyitódás hallatszik, és hátramenve, valóban kinyílt a titkos kapu! Csak, sajnos, rögvest ki is ég a csigalépcsőt megvilágító lámpa, mi pedig könyörte-

lenül leesünk, ha belépnénk.
Most már bemehetünk *Yvette* szobájába is (A szobros teremből jobbra fel)! Ha belenézünk a szeméttartóba, egy használt indigót lelünk benne, amit el is olvashatunk, ha az asztali fény felé tartjuk. Aztán még szedjük ki az asztali lámpájából az égőt. Ezt a szokott — *közelkép a lámpára - kikapcsolás - kiugrás a folyosóra, míg lehűl a körte - vissza - eye - kurzor a lámpán - közelkép a lámpabúrára-kézkurzor a körtén* — módon tehetjük meg.
Ezzel az új körtével meg simán a kiégettre clickelve, a lépcsőn világosságot teremthetünk. Még azonban ne menjünk le! Nézzünk fent is körül...
Yvette szobájában rendületlenül folyik a szex (ha hallgatózunk), ezért oda most ne nézzünk be; de ha megint ellátogatunk az egyiptomi részleghez, érdekes látványban lesz részünk!
Na, már megint egy hulla... Ez a *Pterodactyl room*-ban van, és jól láthatóan lefejezték... Ha fejről van szó, azt csak egy helyen rejthették el: a *Mask room*-ban (balra, majd le)! Ha tüzetesebben megnézzük a falon feltűnő fejeket, a sok színes- és fehérbőrű között Szibériában lelünk egy zöldbőrű fejet is. Mivel zöldbőrűek maximum csak a marsi vegetációból származhatnak, és ebben a korban ennek létezéséről a Földön még semmi bizonyíték nem volt, bizony ez csak egy halott ember feje lehet, még természetellenesebb módban. Közelkép: a szokott sikoltozás. Megjelenik a felügyelő, egy kis közjáték.
Visszamenve *Yvette* szobájába, ott már nincs szerelmeskedés, viszont a jobb asztalon levő nagyméretű papírvágót jól láthatóan valaki hentesmunkára használta, ráadásul, ha bekukkantunk *Carrington*, a fővezér szobájába, most a változatosság kedvéért egy agyonszúrkált hullát lelünk, akinek a feje mellett egy *CP* felirat díszeleg-persze vérrel írva. Mi is ez? *'Crime and Punishment'*... Talán valamilyen könyv... Ha körülnézünk a főnök könyvespolcán, hamarosan a crime-kategóriában (kéz-ikonnal végigclickelve minden könyvet, nekünk a jobb oldali középső sor jobb oldalán volt, egy piros könyv) lelünk egy ugyanilyen címűt, s benne egy *Police Card*-ot...



A kandalló feletti kép nyitható, és természetesen egy széf van mögötte. A széf kódját az asztalon, a telefon mellett heverő kis lila telefonkönyvben lelhetjük meg, mégpedig *B. Sayff* neve mellett. Ha a számot felírtuk, eye a kódtárcsára, és clickeljünk sorrendben a számokra (ha valaki nem jött volna rá: a számjegyek előtt álló betűkre nem kell figyelni). Kinyílik a széf: egy naplót lelünk, amit viszont még nem gyűjtünk be, lévén hátha jó lesz — sértetlen állapotában — bizonyítéknak...
Ha visszafelé menve megpiszkáljuk a véres papírvágót, megjelenik *Olympia*, aki a sok hitetlen születlenség (*'biztos piros tinta volt!'*) mellett mond egy biztos infót is: *„Yvette épp most ment le Ernie-hez”*. Miért? Az eddigi párbeszédek — ahol *Yvette* mindig a szerető szív szerepét játszotta, bárki légyen is a hősszerelmes — alapján nyilvánvaló. Menjünk mi is utána, hátha *Ernie* kitakarodott a szobájából a lánnyal, hogy mi tüzetesebben körülnézhessünk! (Eddig már volt bent, a szobájában egy kis szex, utána viszont *Ernie* volt bent, egyedül, de a további nézelődést megakadályozva).
Tehát, menjünk le a csigalépcsőn, jobbra (*Alcohol Preservation Lab*), s itt is jobbra (*Ernie's office*). Végre eltűnt az ürge!
Most sietnünk kell majd. Gyorsan nézzünk bele az asztalon levő *'Alkohol-index'*-be, és nézzük meg, mi van a 13-as tartályban, amiről épp ebben a pillanatban beszél *Olympia* a hangosbeszélőn, hogy valami gond van vele. Ezután nézzünk be az ajtótól balra levő *ToolBox*-ba, ahol lelünk egy drótvágót; az asztal alatt pedig egy patkány-lasszót (ez utóbbi kettő nem lesz fontos).
Ha kimegyünk, nézzük is meg a 13-as tartályt (bal oldal, alulról a második henger). A kéz ikonnal ráclickelve fel is mászhatunk rá; és meg is leljük a tőrt...



Ha még bekukkantunk a *Mammalogy Lab*-ba (ha egyszer már benéztünk ide, akkor itt volt *Olympia*, de most már nincs, s hagyott nekünk az asztalon egy kis kígyómérget (szedjük fel), valamint a hűtőben egy húst (a felső fiókot nyissuk ki, majd eye-ikon: meg is lettük). Közben érdekes közjáték zajlik le a földön: egy patkány odakocog a bejárat mellett levő egyik, lezárt dobozba, szaglássza, majd eltűnik. A dobozon a felirat: *„Carrington saját, személyes cuccai...”* Vajon a kulcs hol lehet? Nem lehet, hogy az *Old Masters*-beli csillódzás volt maga a kulcs?
Menjünk fel az *Old Masters*-be, és vegyük szemügyre *Anonimus Bosch* képét. A villogó izét a tőrrel el is távolíthatjuk, ha a nagyítóval először tüzetesebben megnézzük, majd a csontváz kezénél villogó valamire szintén nagyítózunk, s a csontkulcsra pedig a tőrrel clickelünk.
A kulccsal máris mehetünk a *Mammalogy Lab*-ból felfelé nyíló terembe, és a ládát ki is nyithatjuk; csakhát egy halom húsevő hangya támad ránk pillanatokon belül (**Ez a ZOOL-mánia már kezd az agyamra menni! — CoVboy**). Ez ellen úgy védekezhetünk, hogy rögtön, miután kinyitottuk a koffert, beledobjuk az itteni hűtőből kiszedett húst, hadd rágódjanak azon a hangyák; ők diadalittasan fel is markolják, és még jópárszor feltűnnek, a pajzsként maguk felett hurcolt lepénnyel. A kofferben egy teljesen lelegelt csontváz van; de az órája még megmaradt, amiből kiderül, a károsult személy maga *Carrington*.
Nem beszéltünk még a többi rejtekalagútról. Először is, hogy valamit bennük esetleg lássunk is, és ne váljunk rögvest a denevérek martalékává, a csigalépcső alján balra van a 'tűzkazetta'. A csonttal betörve az üveget, felmarkolhatjuk a biztonsági lámpát, amit meggyújtani csak sima kéz-click-kel kell (ezt már akár bent a vaksötétben is megtehetjük).



Heimlich (az őr) posztjáról is nyílik rejtekajtó *Carrington* hivatalába: *Heimlich* jobb falán, az alsó medálgyűjtemény mögött levő gombot nyomjuk meg.
A másik *Olympiá*-tól nyílik, az alkoholos tartósító-laborba. Hogy ezt megnyissuk, a hand-kurzorral clickeljünk az asztalán álló maradványokra, már amikor a program engedi, és nem szól, hogy *'ne nyúlkáljunk szemtanúk előtt!'*
Azután a múmia-ológiai hátsó teremből nyílik egy ajtó az egyiptomi terembe: ehhez először *Ernie* szobájában meg kell nyomnunk az asztala felett, a falon lévő jó nagydarab gombot, majd balra és hátra: a két doboz között ott sötétlik a bejárat...
Visszatérve *Heimlich*-re, érdemes lehet a könyvei között kutakodni. Lelünk pl. olyan könyvet, amelyet ő írt: *'The Heimlich Death Manuever'*, de ezt a program ízlése nem igazán értékelheti, még csak hozzá sem érhetünk. Viszont (az *Arts*-polcok felé) találunk egy befelé fordított könyvet (közli is a program: *'For some reason...'*). Ezt kiszedve, megint találunk egy cetlit...
Ha még ide-oda mászkálunk, és mindezen fentieket elkövettük, a *Medieval Armour*-teremben kiszúrhatjuk, hogy a kárpit mögé tudunk rejtőzni.... Erre az óra rögtön elüti a kettőt, és itt kezdődik a finálé...
Heiimlich-t és *Olympiát* látjuk. *Olympia* valószínű tud *Carrington* meggyilkolásáról, mert utolsó mondata így hangzik: *„Egyszer, nemsokára, Te lehetsz itt a főnök... Többet nem mondhatok...”*
Ha kimennek, kövessük őket. A *Mastodon Room*-ban azután megint egy újabb hullát lelünk: *Ernie* az... Ha a nagyítóval megvizsgáljuk az ingét, némi szőrzetet találunk rajta, meg egyébként is: egészen alkoholszagú az ember (nagyító-click a szájára). A szőrök meg a 13-as henger lakóitól származnak... Szegény *Ernie*-nek valószínű le kellett merülnie a hengerbe, hátha meglelі az eltűnt tőrt, aztán simán kirakták ide száradni...
Továbbmenve, összefutunk a felügyelővel, és...
(...és ha folytatjátok, rácsúsztok a Legend of Kyrandia leírására! Nem tudtok számolni? Inkább írjátok azt, hogy a többit már az olvasókra bízzuk, vagy folytatjuk, vagy valami ilyesmi! — CoVboy)
...szóval egyébként is itt záródik a 3. felvonás, úgyhogy nem törtünk felbe semmit, 'esetleg valamikor' folytatjuk...

THE LEGEND OF Kyrandia™



Az utóbbi idők legszebb, legjobb hangú, *SIERRA*-típusú játékát van szerencsénk bejelenteni, melyet ezúttal mégsem a SIERRA követett el, hanem a Virgin Games alá tartozó Westwood Studios programozói. A z angol sajtó szerint új sorozatot indítottak, a **FABLES & FIENDS** (mesék és gonosz lelkek) címmel. Ennek a sorozatnak az első részéhez van most szerencsénk! Tömörítve 5 mega, de megéri, hogy felpakoljuk a wincsire. A játék atmoszférája döbbenetes, a zene egyszerűen tökéletes, és a játék is gyors, a *SIERRA*-játékoktól eltérően.

A mese így kezdődik: *Kerekerdő Mélyén, Kyrandia elvarázsolt világa sok időkig a régi Királyság leginkább mágiával telített tartományának számított.*



Sok-sok évszázaddal előbb, 1. William Király, szövetséget kötött az ős-Királysággal. Ez természetesen hadviselési segítséget is jelentett.

Ahol a király állt, egy hatalmas drágakő nőtt ki a földből, mint az ős-Királyság adománya az embereknek. Ezt a drágakövet a királyi család tartozott védelmezni. Ez a kő indította el az embereket a mágusi úton.

A Kyragem előtt a Mágia csak mint itt-ott felbukkanó, időleges természeti jelenségnek számított, de mivel már a kő létrehozása is fejlett mágiát igényelt, hamarosan Kyrandia vált a mágia leglrekventáltabb helyévé. Mellesleg ugyanezen erővel létrehozták a csodálatos Kyrandia Várát.

Ezen emberek leszármazottai mind továbbadták varázslás-tudásukat a következő generációknak, akik persze azt mind tovább fejlesztették; és így vált Kyrandia az idők során a varázstudományok fellegvárává.

Persze mindenben van visszaélés, és a végén már a legszimplább, hétköznapi dolgokra is mágiát használtak az emberek, így Thelia Királynő, a Szigorú, megalkotta a Királyi Misztika Törvénykönyvet, hogy kordában tartsák a mágusok tevékenységét. A mágia mindama, szerteágazó ágat négy fő ágazatba sorolta: Alkémia, Spiritisztika, Mágikus tekercsek és Drágakő-tudomány.

A Királyi Mágusok minden évben megtartották rendes találkájukat, amelynek idejét birodalom-szerte az év legszerencsésebb hetének nevezték.

IV. Bernard uralkodása idején a környező államok annyira megirigyelték a Királyság jólétét, hogy háborút indítottak ellene. Az a pár hosszú év, amíg a támadások tartottak, Kyrandiát majd teljesen lerombolták.

Brenand vonakodott a mágiát bevetni támadó fegyverként, és a Birodalom hanyatlását is ez okozta.

Benjamin, a Kertész, aki a király unokaöccse volt, és az 'új vérvonal' első uralkodója, hatalmának egész idejét a természet regenerálásának szentelte, amit gyermekkorában a támadó seregek brutálisan szétromboltak.

A Királyi Mágusok segítették Benjamin eme munkáját, és sok-sok olyan mágikus természeti csodát ültettek, amely még manapság is létezik.

A mai történelem nem kegyes Kyrandiához. William, a Bőkezű felvilágosult uralkodása tragikusan végződött, amikor Malcolm, a család dédelgetett barátja megölte a királyi párt, és felmarkolta a Kyragem-et.

Egy szörnyű pillanatig az egész birodalom léte Malcolm akaratától függött. Szerencsére Kallak, a Mágusok feje és a meggyilkolt királynő apja, sikerrel járt egy oly mágikus pajzs létrehozásában, mely megakadályozta Malcolm-ot, hogy elhagyja a palotát.

Unokájának védelme érdekében Kallak elhagyta a palotát, és az ifjú Brandon-t vidéken nevelte fel, minél távolabb a királyi palotától, melyben most Malcolm raboskodott.

Orphand, gyerekként és a trón egyedüli váromanyosaként, nem tudott királyi véréről semmit.

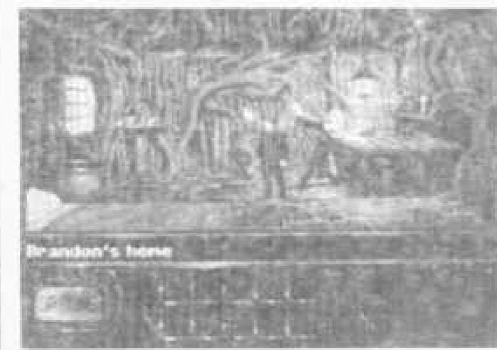
Hosszú és dicső története ellenére, nincs minden rendben manapság Kyrandiában. A Királyi Mágusok fő támaszukat vesztették el a Kyragem személyében, és így mágiájukat sem tudják megújítani. Ez mind keményebb munkát indukál, hogy minél újabb spelleket agyaljanak ki Malcolm korlában tartására.

Most, hogy az ifjú Brandon nagykorú lett, hamarosan szembe kell néznie Malcolm problémájával.

Fogságában egymaga, szökni képtelenül, Malcolm ki is agyalta bosszújának tervét.

...a szökés sikerült is... Malcolm módszeresen hozzálátott Kyrandia pusztításához...

Egyik első dolga Kallak kőbe fagyasztása volt...



Amikor indul a játék, *Kallak*-hoz térünk be, és a szokott módon szúrjuk ki állapotát. Ne nagyon lelkizzünk, szedjünk össze mindent:

- az asztalról a vörös ékkövet és a papírt;
- az asztal alól (inkább jobbra!) a fűrészt;
- a lila 'éjjeliedényből' az almát,

és a fa lelkének példabeszéde után oldjunk kereket.

Leereszkedve, menjünk két pályát jobbra, ahol egy kis tavacska van. Click a vízre: máris begyűjtöttünk egy vízcseppet.

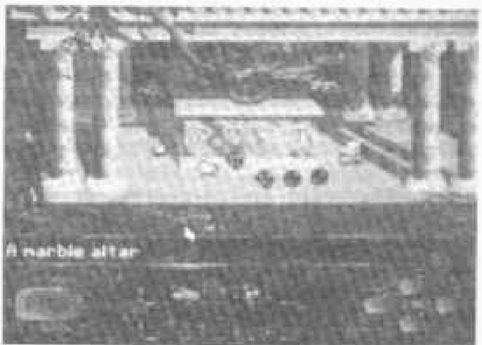
Még egy pályával jobbra egy lehulló falevélből egy zöld ékkő lesz, azt is szedjük fel.

Ha mindezzel végeztünk, menjünk addig balra, míg a főhős meg nem jegyzi: *„The willow looks half-dead..."*. Itt, mivel a helye is jól látszik a fán, a vízcseppet operáljuk be a fába. *Malcolm* kontár munkát végzett, még az ilyen magunkfajta antitalentumok-

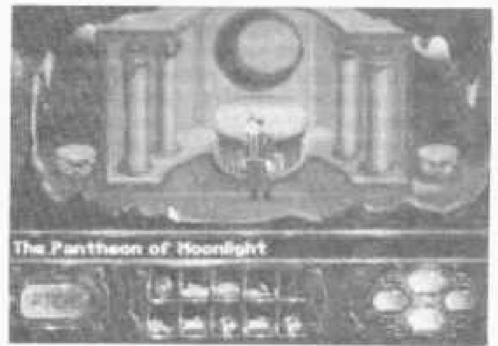
nak is pillanatok alatt sikerül az élesztés...
Egy kiskölyök jelenik meg, és játékra hív: ha elkapjuk, megdob egy újabb ékkővel.
Bármilyen nehézkesen, de kövessük jobbra. A tavacska utáni pályán már nyoma veszik, ekkor felfelé menve egy pályát, hátulról szépen meglephetjük, és így a kő (*marble*) is a miénk lesz.
Itt még nézzünk jobbra egy pályával: egy erdei oltárt találunk, amelynek oldaláról felszedhetünk egy rózsát. Ezután menjünk vissza, és utána háromszor délre, míg egy hasadék bejáratához (*a cavernous entrance*) nem jutunk. Menjünk be.
Ha beszélünk a hídsápszedőhöz (sima click rá), elmondja: nincs szerszáma ahhoz, hogy a lerombolt híd rönkjeit újjávarázsolja: dobjuk is meg a fűrésszel!
Menjünk újra fel! Felesleges várni arra, hogy a favágással elkészüljön: addig még van egy kis teendő...
Teljesen balra menjünk el, míg a tengerpartra ki nem érünk. Itt menjünk fel.
Nocsak! Egy templom mellett bukkanunk fel! Nézzünk is be!
Megjelenik *Brynn*, beszéljünk hozzá. Megemlíti: a nálunk levő levél (amit adjunk is oda neki) titkosírással készült, vissza is varázsolja, és értelmezi is (lásd: az intró).
Ha neki adjuk az oltárról felszedett '*lavender rose*'-t, átvarázsolja ezüstcsokorrá, és elmondja, ennek segítségével lehet miénk a Királyi Amulett. Szedjük fel a rózsát, és lépjünk le.
Menjünk vissza az oltáros pályára. Itt a *Merith*-től elszedett ékkövet rakjuk fel az oltár tetején ágaskodó hármas ékkő-képződmény foghíjába, és, amikor 'feléledt' az oltár, az ezüstrózsát rakjuk rá. Miénk lesz az amulett, és meg is jelenik a képernyő jobb alsó sarkában. Kár, hogy még nem működőképes...
Menjünk vissza a szokott úton a barlang-átjáróhoz. Szerencsére *Herman* már végzett a híddal, így átmehetünk.
Miután 'átküzdöttük' magunkat a ködkérésen, menjünk egy pályát balra (másfelé nem is lehet...) — egy házikót találunk, kukkantsunk is be.
Egy író-féleséget lelünk: ő *Darm*. Miután kidedózta magát a mellette fekvő sárkánnyal (pl. az azt hozza fel a lejáratására, hogy csak azért körmölt évekig, hogy elfoglaltnak tűnjön), elmondja, kéne neki egy bizonyos toll (persze, biztos azóta nem tud haszontalankodni — értsd: bolondítani a népet az irkálmányaival —, míg vissza nem kapja az írótollát...).
Menjünk ki, majd délre. Egy útkereszteződéshez jutunk. Először menjünk keletre.
Menjünk el az oltár mellett, és valószínű a következő pályán már találunk pár makkot (vegyünk fel egyet), valószínű a délre levő pályán (a *southern cliff*-től jobbra) lelünk egy fenyőtobozt; az útkereszteződéstől jobbra, a sérült madáron túl pedig egy diót.
Vigyázzunk! Az erdőség bal felső pályáján van egy drágakő-fa, temérdek rubinnal, de inkább ne nyúlkáljunk hozzá, mert a házőrző kígyótól hamar megzöldülünk; illetve teljesen jobbra a barlangba se menjünk még be. A három említett dolgon kívül nem érdemes semmit sem felszedni: pl. a tulipánokat a kereszteződéstől délre üldögélő öregúr cipőnek nézi, de semmi egyébre nem tudjuk őket felhasználni.
Amikor megleltük a diót, a makkot és a fenyőtobozt, menjünk arra a pályára (délre fekszik), ahol egy lyuk van a földben (*Deadwood Glade*), és itt a lyukba a három cuccot dobáljuk bele.



Egy *Pseudobush* (kb. ál-bokor) nő ki a lyukból, és rögvest elkezd pofázni. Ránk is tüsszent. Szerencsére nem vagyunk allergiásak a virágporra, hogy ezutáni kalandozásaink füstbe menjenek, sőt: az amulett felső köve feléled! Vigyázzunk ennek az életerő-adónak a használatával, mert egy bizonyos regenerációs időnek el kell telnie az aktivizálásai között.
Miután a növény már saját problémáival foglalkozik (magyarán: hogy a gyökereit kiráncigálja a földből), menjünk is tovább.
Keressük meg az infantilis parki öregúr által is említett sebzett énekesmadarat, és miután főhősünk konstatálta, hogy bizony segíteni kéne neki, álljunk alá, s nyomjuk meg a heal-követ az amuletten.
A madár szárnyra kap, és mi megszerezhetjük egy tollát, amivel menjünk is vissza *Darm*-hoz, s adjuk is oda neki.
Ad egy mágikus tekercset, amit bármikor, szabadon ki is próbálhatunk: simán csak clickeljünk vele magunkra.
Azután még beszél egy kicsit a 'születéskövekről'. Az a lényege, hogy minden évszakhoz tartozik egy ékkő, és ezeket kell berakni sorrendben valamiféle 'oltárra'; valamint az első évszak a nyár, és ennek köve valamiféle folyóban van.
Gyerünk is a '*Bubbling spring*'-pályára, és clickelgessünk a patakra. A képernyő alsó részén matatva hamarosan elő is halászunk egy követ, amiről menten kiderül, hogy jó helyen túrkáltunk: bizony, az a *Sunstone*.
Ezenkívül mindenféle ékkövet szedjünk össze (egy fajtából általában elég kettő). A rubint a már említett kígyós fáról szedhetjük le: mivel már van heal-kövünk, a kígyó marása, majd az ékkő leszedése után simán clickeljünk erre az életerő-kőre.



Ezután irány a '*marble altar*', és elsőként a '*sunstone*'-t (mivel a nyár az első) rakjuk a tetején levő tányérba, majd **SAVE**, mivel nincs adott sorrendje a többi kőnek (nekünk pl. gyémánt, topáz és rubin volt, de ez változó).
Mihelyt mind a négy megfelelő követ sikeresen felpróbáltuk, kapunk egy furulyát.
Most már elmehetünk a barlangbejárathoz. Ha bekukkantunk, kedvencünk, *Malcolm*, azonnal kitessékel, és a szóváltás vége egy mellettünk elsuhanó kés lesz. Ekkor clickeljünk a késre, mire azt hősünk visszadobja a feladónak.
Malcolm eltávozik, a barlang száját előzetesen leragasztva.
Mivel semmi sem fog ezen a hártyán, talán használjuk ki a fals hanghullámok által a hártyán indukált sajátrezgéseket (click a furulyával rajtunk), és valóban: összejön a dolog!
Be is mehetünk.
Ez a barlangrész a már megszokott Sierra-típusú labirintus, és meglehetősen idegesítő, mivel eléggé kiterjedt és leírás nélkül eleve pl. térképet kell rajzolni.
A termekben világítani a földön heverő tűzvirágok szoktak, már ahol van. Ahol nincs, és nálunk sincs ilyen növény, ott bizony mindenféle éjszakai gülüszemű szörnyek lepnek meg... Ráadásul nem is hordozhatunk magunkkal tetszőlegesen sokáig ilyen tűzvirágokat, mert 3 lépés múltán teljesen elvesztik a fényüket. Viszont az kétségkívül egy jó pont, hogy ha valahol lepakolunk egy virágot a talajra, az ott is marad, nem húny ki. Gondolván későbbi visszatalálásunkra, már most kezdjük el a lámpák kirakását...
Mielőtt továbbmennénk, az *inventory*-ból a mágikus tekercs kivételével mindent dobjunk ki, mert különben nem tudjuk majd felszedni a cuccokat, nem lesz elég hely cipelgetnünk.
Tehát: menjünk két pályát jobbra, a lecsapódó kapu utáni pályára. Itt szedjünk fel három tűzvirágot. Menjünk felfelé. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk jobbra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk lefelé. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk lefelé. Szedjünk fel ismét három lámpást. Menjünk jobbra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk felfelé. Szedjük fel a követ, és rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk felfelé. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk jobbra. Most elég lesz két virágot felszedni. Menjünk felfelé. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk jobbra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk jobbra. Na, itt vagyunk a '*Pantheon of Moonlight*'-ban. Beszéljünk (click) valamelyik forgó golyóhoz. Bizony, most még nem vihetjük őket magunkkal, mert egyszerre csak egy mehetne...



Menjünk jobbra. Hármat kapjunk fel. Menjünk lefelé. Megint egy kő, szedjük fel, és természetesen rakjunk le egy tűzvirágot. Menjünk lefelé. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk balra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk lefelé. Csupán két virággal gazdagodjunk. Menjünk lefelé. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk lefelé. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk jobbra. '*Cavern of Twilight*' — itt lesz megint egy kő, valamint egy aranytallér (ez utóbbi valószínű a homokban...).

Menjünk jobbra. Három virág. Menjünk jobbra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk felfelé. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk balra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk felfelé. Egy virág. Menjünk felfelé. Megint egy kő, szedjük fel, és persze szabaduljunk meg a lámpásunktól. Menjünk lefelé. Három virág. Menjünk jobbra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk felfelé. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk jobbra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk lefelé. Két virág. Menjünk jobbra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk felfelé. *'Emerald Cavern'* — szedjük fel a két ékkövet.

Menjünk felfelé. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk jobbra. Két virág. Menjünk jobbra. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Menjünk felfelé. Megint egy kő. Rakjunk a földre egy tűzvirágot. Mostanra 5 kövünk, 2 ékkövünk, egy aranypénzünk és természetesen egy scrollunk kell hogy legyen. Induljunk is vissza- több kincset nem rejteget a barlang mélye...:

Lefelé, balra, balra, lefelé (*Emerald Cavern*), lefelé, balra, felfelé, balra, lefelé, balra, lefelé, jobbra, lefelé, balra, balra (*Cawern of Twilight*), balra, felfelé, felfelé, felfelé, jobbra, felfelé, felfelé, balra (*Pantheon of Moonlight*), balra, balra, lefelé, balra, lefelé, lefelé, balra, felfelé, felfelé, balra, lefelé, balra.

Visszaértünk a csukott kapuhoz. Hősünk szemrevételezi a szerkezetet, és kijelenti, hogy valószínű ellensúlyos szerkezetről van szó. Mivel egy csomó kő van nálunk, meg is próbálhatjuk a középütt lévő tányért megfelelően leterhelni... Miután mind az öt követ beanimáltuk a tányérba (szenzációs a program animációja!), a rács felnyílik.

Menjünk ki, és keressük meg a kerekes kutat. Mivel jobb dolgunk nincs, s hősünk a patak halait sem kívánja az aranypénzzel boldogítani, ejtsük bele a kútba az aprót... Nocsak! Megint valami rendkívüli történik... Már megint egy kővel gazdagodunk: *Moonstone*.

Ezzel most hiába is próbálkoznánk, nem használhatjuk már fel a *'marble altar'*-nál (az itteni keresztúttól balra), így kézenfekvő a gondolat, hogy talán a labirintusban hasznát fogjuk venni, mégpedig a *Pantheon of Moonlight*-ban.

Mielőtt elindulnánk, ajánlatos a következőket összeszedni:

1 db rubin, 1 db zafír, 1 db tulipán, 1 db rózsa (még a legelső pálya oltáráról), 1 db topáz, 1 db alma, természetesen a mágikus scroll, és a hold-kő se maradjon;

Ha itt nem lenne, értelemszerűen át kell menni az első pályákra (a barlang-hidon), ott még fellelhető a cucc. (Ha esetleg elfelejtettük volna, a 3. pályáról még visszajöhetünk értük!)

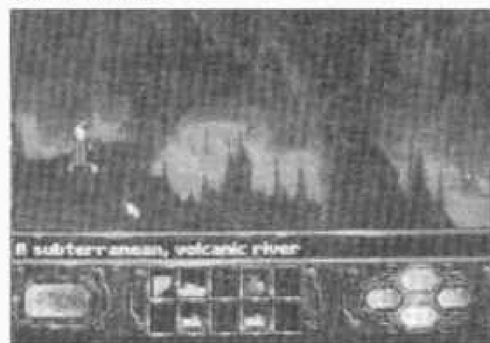
Notehát, indulás: jobbra, jobbra (a gát), jobbra, felfelé, jobbra, lefelé, lefelé, jobbra, felfelé, felfelé, jobbra, felfelé, jobbra, jobbra: *Pantheon of Moonlight*.

Az *altar* talapzatán lévő lyukba illesszük be a *moonstone*-t- s máris új tudománnyal gazdagodunk, egy lila kő jelenik meg az Amuletten, menten clickeljünk is rá.

Így, tűzlabdaként gomolyogva, most már nem kell vacakolni a lámpásokkal, már mi világítunk, s szabadon bolyonghatunk.

Ha a következő útvonalat követjük, akkor egy láva-folyamhoz érünk: jobbra, jobbra, jobbra, jobbra, lefelé, lefelé, balra, lefelé, balra, lefelé, jobbra, jobbra, jobbra, jobbra, lefelé, jobbra.

Miután visszaváltoztunk rendes emberré, konstatálhatjuk, hogy bizony a láva-folyam felett nem igazán lábalhatunk át, mert a srác többszöri tiltakozása után szépen párává változik...



Ha viszont a már tapasztalt fagyasztó varázslatot alkalmazzuk, talán lehetőségünk lesz magának a lávának a megfagyasztására... (click a scroll segítségével).

Miután szerencsésen átlábaltunk a hídon, odabent szedjük fel a kulcsot, majd lépjünk le, és végérvényesen elhagyhatjuk a barlangot a következő útvonalon (természetesen most is tűzlabdaként mászkáljunk!): balra, felfelé, balra, balra, balra, balra, felfelé, felfelé, felfelé, felfelé, balra amíg csak lehet, lefelé, balra, felfelé (itt 'lábalunk' át a szakadék fölött is), felfelé, and jobbra — s ki is jutottunk.

A kijárat mellől azonnal szedjük fel az almát, mert később szükségünk lesz rá.

Menjünk két pályát jobbra. Itt szerencsésen letaglóz egy leeső ág, és persze azonnal elájulunk.

Zanthia boszorkánykonyhájában ébredünk. Elbeszélgetünk, elmondja azt, amit már úgy is tudunk az intróból, majd megkér, hogy egy üvegcsében hozzunk neki mágikus vizet (szerencsére minden bemenetelünkkor lelünk egy újabb flaskát, így üvegutánpótlásunkkal nem lesz probléma).

Három pályát balra menve, meg is leljük a szökőkutat a keresett vízzel... csakhogy szintúgy *Malcolm*-ba is belebotlunk, akinek nem tetszik a képünk, így rendesen el is intézi a kutat...

Tehát első dolgunk az lesz, hogy az általa leszaggatott lámpást megkeressük. Ez megint játékonként más és más helyen van, mi pl. a következő úton találtuk meg: le, balra, balra, balra, le, balra, fel, fel. Itt egy égő valami van, amit a már szokott scrollozással olthatunk el: na és mi van ott? Hősünk meg is jegyzi: *„Vajon Malcolm miért néz ki ilyen hülyének?"*

Nem árt már most megkeresni a vízesést, s mellette az áfonyabokrot. Nekünk a lámpástól a következő úton lehetett elérnünk: le, balra, balra, fel, balra. Szedjünk egy kis áfonyát, s vissza *Zanthiá*-hoz.

Adjuk át a löttyöt, és várjuk végig a párbeszédet, amely során elküld egy kis áfonyáért. Legyünk restek: azonnal adjuk is oda, amit már eddig összeszedtünk! Nem, ez nem friss, indulás újabb adagért...

Amikor visszaérünk az újabb adag áfonyával, *Zanthiá*-nak már csak hűlt helye (**Biztos ő az új Zanussi-Zanthia, amely még azt is megmondja, ha kifogyott az áfonyából! — CoVboy**). Nem baj, vegyük kezelésbe az üstöt!

Háromféle löttyöt készíthetünk vele: sárgát, kéket és vöröset. A sárgához a topázt és a tulipánt kell beledobálni az üstbe, majd máris merhetünk egy üres üvegbe, a kékhez pedig a zafírt és egy adag áfonyát kell felhasználnunk. Ebből is egy üveggel vegyünk.

Hogy a vörös löttyhöz az összes alapanyagot megszerezzük, szedjük fel a szőnyeget a helyiség jobb alsó sarkában, és clickeljünk a csapóajtóra.

Az új helyszínen menjünk mindig felfelé és jobbra, míg a tengerpartra (*Beach*) nem érünk (könnyítésül: ha mindig a felső parton megyünk jobbra, a *3. Tall cliff* után kell még egyet jobbra és egyet felfelé mennünk).

Itt a bal oldali csokrokból szedjünk fel egy szál 'egzotikus növény'-t, majd vissza.

A csapó-'gyeptégla' melletti odvas fában lelünk egy szivárvány-követ. Vissza *Zanthia* házába!

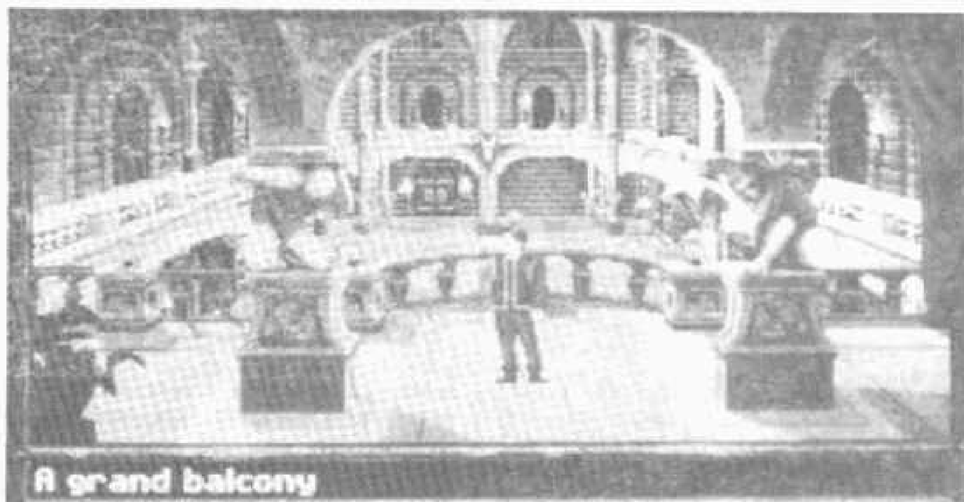
A vörös löttyhöz dobjuk be a rubint és a most felszedett piros virágot a fazékba, és most KÉT üveget töltsünk tele.

Szedjük fel az üvegeket, és a fontosabb cuccokat, s gyerünk át újra a csapóajtón!

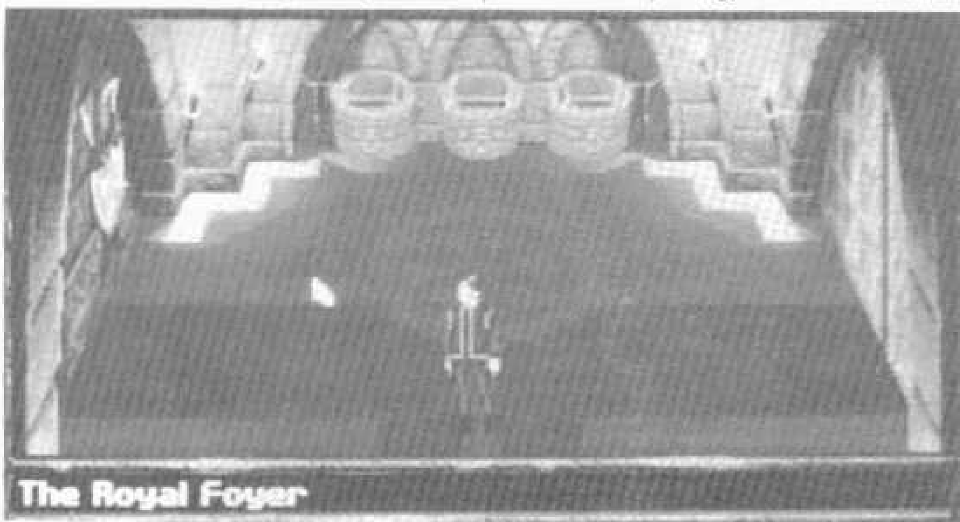


A *'Crystals of Alchemy'* a következő útvonalon található meg: 2*lefelé, balra, 2*lefelé, jobbra, felfelé.
Mit is mond a 'szobor' neve? És mik azok a mélyedések a két oldalán? Pakolásszuk bele az üvegeket: kék + egyik vörös —> rózsaszínű méreg a végeredmény; sárga + másik vörös —> narancs löttyöt kapunk.

Valahogy még meg kellene szeeznünk a Királyi Serleget, ami oly elérhetetlenül repkedett *Zanthia* pályáján... Menjünk vissza (a szökőkúttól balra és le), és nyomjuk meg a kék ékkövet.
Sikerül is lehozni a serleget, de valami miniatűr teremtmény elcsórja, és elfut vele. Mivel a jobbra lévő pályán már kiszúrhattunk egy kis ajtócskát, nem kétséges, hova vitte.
No igen ám, de ilyen méretekkel nem fog menni a grál utáni mászkálás... Ha már — egy SAVE/RESTORE erejéig — kipróbáltuk a két mágkus lötty hatását, tudhatjuk, hogy a lila kicsinyít. Igyuk is meg, és máris bemehetünk a kisördöghöz.
Az üzletet pillanatok alatt lebonyolíthatjuk, ha van almánk (ezt a bariang kijáratánál szedhetjük fel, csak azután meg ne együk!): simán közli a törppp, hogy a fa mellett rejtette el a grált (mert úgysem fért volna be a lakásba).
Menjünk ki, és valóban: ott a fa jobb oldalán a kehely. Szedjük fel.
Most már kipróbálhatjuk élesben a másik szer hatását is: irány a tengerpart, ahol a különleges virágokat leltük (azzal a két kentaurral). Ha nincs nálunk a kulcs, a lila rózsa és a serleg, ne is jöjjünk erre, ha van, akkor: igyuk is meg a narancsszínű löttyöt, mire kentaurrá változunk mi is, és elvitorlázunk a királyi kastély felé (szenzációsan jó animáció, még lassú gépeken is!).
A szigeten gyerünk jobbra. Egy ködkérés romjain átverekedve magunkat, egy sírt találunk: tegyük rá a rózsát. Nocsak, anyánk szalleme szól hozzánk, és ami fontosabb, láthatatlansági elixírt is ad (vörös kő az amuletten).
Gyerünk két pályát jobbra, míg a kapuhoz nem érünk. Itt látható állapotban ne kísérletezzünk a kulccsal meg a zárral, mert jó *KQ5*-ösen lefülelnek az őr-sárkányok. Inkább váljunk egy csöppet láthatatlanná, és akkor a kulccsal már észrevétlenül bejuthatunk.
Persze rögvest összefutunk *Malcolm*-mal, aki, bár nem végez ki azonnal, megígéri, hogy élve már nem jutunk ki a kastélyból, ráadásul bentlétünk sem fog sokáig tartani, mert a hidas srác, aki azóta az övé lett, már nagyon keres bennünket, hogy 'visszaadja' a fűrészt...
Amikor lelép, menjünk jobbra, fel, balra: a nagy fogadóteremben vagyunk.
Menjünk be jobb kéz felől az első ajtón, majd a folyosón jobbra: a konyhában találjuk magunkat. Szedjük fel a királyi jogart (*Malcolm* valószínűleg nyújtófának használta...), majd ki.
Visszamenve a nagyterembe, az átellenben lévő ajtón menjünk be: ez a könyvtár.
A polcokon nincs túl nagy választék, és arra is gyorsan rájöhetünk, hogy egy click-kihúz egy könyvet, második click: visszatolja. Könyvet felszedni, elolvasni nem is lehet: hátha akkor valami csapóajtó-működtető herkentyű?
A felhasználható betűkből kirakható szavak száma csekély, és abból is egy, ami ilyen esetekben célravezetőnek tűnik: OPEN. Szóval az O,P,E,N betűkkel kezdődő könyveket húzzuk ki, a többit toljuk be... Mit tesz isten, valóban működik a rejtekajtó, a Királyi Korona is a miénk lesz...
Menjünk vissza a főlépcsőhöz (pl. a bal alsó ajtón ki, le, majd jobbra), és indulás fel.
Az emeleten jobbra nincs sok érdekesség egy kereszten kívül, ami nem sokra használható; balra viszont érdekesebb dolgok vannak: először is, itt találkozunk *Hermannel*, aki jól láthatóan az életünkre kíván törni.
Van bent egy homokóra. Ezzel ne vessződjünk; a harangjáték viszont érdekesebbnek tűnik.
Szedjük le a jobb oldaláról a kongató bigyót, és játsszuk el jó amerikaisan: dó-fámiré. Na, már megint egy rejtekajtó! A kulcsot szedjük fel (pont a kép alatt lesz, alig látható).
Menjünk vissza a könyvtárba, hátha van valami a forgó rejtekajtó mögött. Ha belépünk a forgási sugárba, el is fordul, és már megint egy labirintus... Addig mászkáljunk, míg egy zöld védőhálót nem lelünk (nálunk: balra, balra, fel, balra, fel, fel, jobbra volt az út). Ezt legjobb lesz az általános célú kék varázslattal semlegesíteni.
Utána, a néhai sugárfüggönyön túl, keresgéljünk (nálunk balra volt) egészen addig, amíg egy olyan terembe nem érünk, ahol az egyik talaj-kő jól láthatóan nem illeszkedik pontosan: szedjük fel: nono, egy másik kulcs!
Menjünk vissza a könyvtárba, onnan pedig a nagyterembe! Hátul, balra látható egy kétszárnyú ajtó: mindkét aranykulcsot felhasználva be is juthatunk.
Minthogy élőnek sehol nincs nyoma, tanakodóba eshetünk, mit rakjunk a párnákra. Természetesen a koronázási ékszereket! Ha ráadásul ezeket megfelelő sorrendben tesszük le (a koronát középre, a serleget jobbra és a jogart balra), ki is nyílik a jobb oldali rejtekajtó.


A grand balcony

Mivel tök zöld az ürge, emlékezvén a kígyóval esett kalandra, a *healing-elixir*-rel próbáljunk hatni rá (sárga kő). Ez legalább elaltatta a kölyköt, így már be is mehetünk.


The Royal Foyer

Csak *Malcolm* is megjelenik, már láthatóan nem örül, hogy túlságosan közel kerültünk a *Kyragem*-hez, és már elkezd szívózni, szúrkál meg hasonlók. A beszélgetés végével adunk neki egy maflást, és bemegyünk a terembe, de ő is hűen követ, és egy szokásos kő-varázslattal lep meg.
Viszont ha bekapcsoljuk a láthatatlanságunkat, és azonnal a jobb oldali tükör elé állunk, úgy, hogy az utolsó pillanatban lefelé lépünk, a varázslat visszaszáll a varázsló fejére... És *Malcolm*-nak ez már sok... **THE END...**

Összefoglalva, grafikailag és zene tekintetében ez az eddigi legszebb King's Quest-típusú kalandjáték. Kár, hogy az egészről ordít, hogy KQ5-klón, és a cselekmény is igen sablonos... (...csak győzzük kivárni egy 16 MHz-es 286-os AT-n, míg azt a sok apró file-ból álló 8 megát a hatvanegynéhány állásmentéssel együtt végre kipucoljuk a winchesterről — CoVboy). Mindenesetre egy jó kis esti szórakozást jelenthet a játék. Várjuk a folytatást!

NARCO POLICE *(64, Amiga)*

Miután nem is olyan régen rejtvényfeladvány volt ez a játék, többen is kértétek, hogy írjunk is róla pár szót. Hát azért azt már nem, viszont itt egy kis tökmák anyag valahonnan Kaposvárról:

A játékban a cél az ellenséges földalatti bázis megsemmisítése. Miután mindenki kellőképpen meglepődött, ismertetném a játék kezelését. A címképernyő után egy katona képe mellett három „ikon" jelzi a választási lehetőségeket. Jobbra húzva a joy-t, megtekinthetjük, a térképet, és be lehet állítani, hogy a rendelkezésünkre álló 3 különálló osztag merről támadjon.
Ha viszont előzőleg balra húztuk a joy-t, akkor a fegyverarzenált állíthatjuk össze, amit vinni fogunk. A baloldali ikonsorra clikkelve megtudhatjuk, hogy melyik fegyver micsoda.

Fegyverek:

CAL 12 töltény: 200 doboz van összesen
Explosive IP-1 töltény: 200 doboz (hatásosabb)
Az elsőből érdemes minnél többet vinni.
A másodikra a karnerók és az automata gépfegyverek hatástalanításánál van szükség.
TF1 HIHI missile rakéta
TF1 robbanó páncéltörő (E-W)
TF1 super páncéltörő (S.E.W.)
A TF1 S.E.W.-vel lehet a barikádokat szétlőni. A T71 E.W.-vel pedig az őrházakat.
Demolitiou equipnent: robbanó szerkezet.
ADS-51611 gyorsélesztő orvosi berendezés: életvesztés nélkül folytathatjuk utunkat sebesülés esetén, ha használtuk.
PA 27 teleporting limit: teleportáló berendezés.
Tu-turtle bulletproor: valamire ez is szolgál.

A lőszer és a fegyverek számát az ikonok melletti számlálók mutatják. A lefelé mutató nyíllal lehet a csapatnál való készleteket csökkenteni a felfelével pedig növelni.
Az éppen aktuális fegyver képe és neve alatt jobboldalt lehet váltani a csapatok között (Group 1-3). Megúnva a felpakolást **Exit**-tel léphetünk ki. A csapatok egyenként csak 500 súlyegységet bírnak el! A kezdeti beállított értékek nálam nem bizonyultak elégségesnek. **Exit** után bátran toljuk előre a joy-t. A játék maga egyszerű: lőjük le az ellenséget. A joy-t hátrahúzva beléphetünk a személyi irányító rendszerünkbe **(personal intercom unit)**.

Röviden a betűk jelentései:
Cont: vissza a játékhoz;
K: gyorsgyógyító rendszer aktiválása;
T: teleport aktiválása;
SC: segély küldése a bázisról;
M1: T71 Hihi missile kilövése;
U2: T71 E.W. missile kilövése;
M3: T71 S.E.W. missile kilövése;
G1, G2, G3: váltás a csapatok között;
LI: kapcsolatot teremt a terminákal; (csak ha már a terminál bejelentkezett!)
C: parancsnoki képernyő;
GO: Ha elértünk egy olyan helyre ahol át lehet lépni egy másik tárnába, ezt kell használni.
ABOR: a küldetés elhagyása;
SE: visszaszámlálás indítása a robbanásig;
ACTIVE: valami aktív;
Terminál plusz parancsai
L: szétkapcsolja a játékost a termináltól;
DC: kamerák hatástalanítása a zónában;
DG: automata gépfegyverek hatástalanítása a zónában;
OD: ajtók nyitása;
S: megmutatja az ellenség sebesültjeinek számát;
M: megmutatja a csapatok helyzetét.

• **ifj. MÁNYOKI LÁSZLÓ, Kaposvár**

STAR WARS/Halálcsillag *(C64)*

Ez egy magyar prg., és a „manager" programok csoportjába tartozik. A történet röviden: az első halálcsillag elpusztulása után a Császár úgy dönt, hogy erősebb és nagyobb bázist kell létrehozni. A feladattal *Darth Vader*-t (minket) bíz meg a Császár. Feladatunk végrehajtását akadályozzák a lázadók támadásai, a balesetek, stb...
A kezdőkép megrázkódtató látványa után a Császár elmondja *Vader*-nak a feladatot, s elkezdődik a játék. 8 menüpont közül választhatunk.

1. **Pénz**: A császár kezdőtőkének ad 1800000 birodalmi aranyat.
2. **Árak**:
   Űrrepülők:
   - Cirkáló 300000
   - Szállító hajó=100000
   - A-Wing Fighter=80000
   - Y-Wing Fighter=60000
   - Tie-vadász=30000
   - Anyahajó=52000

   Alapanyagok:
   - Lőszer=25000
   - Fém=5000
   - Nemesfém=12000
   - Kiegészítő a.=30000
   - Műszer=10000
   - Felszerelés=35000
3. **Vásárlás**: A pénzünktől függően vásárolhatunk; „V"=kilépés.
4. **Építés**: Ha megvan az építéshez szükséges alapanyag, akkor elkezdődik az építkezés, s a bázis területe 1 %-kal nő.
5. **Leltár**: Megmutatja a tulajdonunkban lévő felszerelést, stb.
6. **Adó**: Évenként egyszer tetszés szerinti adót vethetjük ki a népre. Ez az adó 1000 és 200000 arany között lehet. Magas adónál a nép fellázad.
7. **Háború**: Ilyenkor ki kell választanunk, hogy milyen repülőkkel támadjuk a lázadókat. A cirkáló a legerősebb, visszaver minden támadást. Minden repülő csak egyszer vethető be. Ha a lázadók nyernek, akkor a lerombolnak pár %-ot a bázisból. A mi győzelmünk esetén a császár valamekkora pénzjutalmat ad.
8. **Idő**: A császári időszámítás szerinti 1142-es év. Egy év 53 hónapból áll.

Célravezető sok cirkálót venni. A grafika nem tartozik a prg. erőssége közé, de egy unalmas délután el lehet vele szórakozni. Van kazettára is.

• **KOZMA ZSOLT, Diósd**

Windwalker *(C64, Amiga, PC)*

Nagyon divatossá vált mostanság az, hogy a CoV-ban félbehagyott stuffok befejezéseit küldözgetitek be. Ezek közül válogattunk most ki egyet:

Most olvstam, hogy nem tudjátok végigjátszani a *WINDWALKER*-t, azt hittem a meglepetés miatt nem írtátok végig a CoV 15-ben mint pl. az *EOB I*-et. Hát ezen könnyen segíthetek. Először is el kell oszlatni néhány tévedést:

1.) SHIN-DO, a panda telihold (!) éjszakáján változik át és nem újholdkor, mint ahogy írtátok.

2.) Az alkimistához hiába mennétek sérthetetlenséggel, a házában minden varázslatot leszed rólunk valami. Egyedül a tűzlabda működik. Na most. A játék végcélja: a mérgezett császár felélesztése. (A börtönben van az utolsó cellában.) Az ellenméreg (*antidote*) összetevői:

1. **rinocérosz-szarv**: a hadúr egyik szekrényében, az embeleten (a legyőzése után az egyik háremhölgy ad egy kulcsot, mikor megszólítjuk).
2. **aranypor**: az északkeleten lévő szigetek egyikén a tolvajok barlangjából Di-Anh-Jon kiszabadításakor kapjuk.
3. **Jázmin-tea**: a núbiai hercegnőtől kapjuk (császári palota földszint balra, kis beszélgetés után, lásd CoV 15., de akinek nincs meg az a monastery — kolostor — képtárában leírhat egy szótárt).
4. **Jade-kő**: A trónteremben a trón mögött van. Ezt pedig a bebörtönzött császárnőtől tudhatjuk meg, a legelső cellában van, a kulcs a földszinten a börtönőr (*jailer*) melletti szekrényben. Ide éjszaka kell jönni vagy láthatatlanul.
5. **Peach-seed**, azaz barackmag a halhatatlanság barackfájáról. Ide a legvégén kell jönni, a panda a 23-ról 24-re virradó éjszakán változik át, ad is a magból.

Ezeket a cuccokat, az utolsó kivételével, bármikor összegyűjthetjük. Van még egy dolog időhöz kötve, *Shen Yang*, az alkimista. Ide a 12-ről a 13-ra virradó éjszakán (újhold) kell jönni, legyünk akkoriban a császári palotában valahol. Várjuk meg az első villanást (ekkor megy át Shen Yang az asztrál síkra), s menjünk be a házába. Érdemes mindent maximumra állítani, különösen a felső két sort. (életerő, szellemi erő). Nem baj ha összefutunk egy két tűzgolyóval vagy koponyával, nem veszélyesek. Menjünk a toronyba, itt villog zölden az asztrál-kapu. Pont szemből és ne túl messziről dobjuk meg tűzlabdával. Ez előtt mindent maximumra! És mindig, mielőtt tűzlabdázunk! Egy kicsit villog még, majd jön Moebius és szintet emel. Ekkor kialszik. Alkimista bevillan, mérgelődik mert ott ragadt az asztrálban. Fenyegetőzik. (A Windwalker II-vel). Menjünk le. Értelmes dolog ide parchment(pergament)-tel ink-kel (tinta) és pennel jönni (remélem pen-nek hívták a játékban a tollat). Ha van nálunk minden, akkor a program megkérdi, le akarjuk-e másolni a scroll-t. Yes. Ha ezt nem tesszük, csak elolvassuk, hiába megyünk a keleti szigeten élő kuruzslóhoz, ez további bizonyítékokat követel. Viszont ha megvan a másolat, akkor ad egy tekercset a másik kuruzslónak címezve, aki a palota mögötti barlangban van (és nem akart velünk eddig szóba állni). Azt javasolja, ne sértsük fel a pecsétet, mert bizalmatlan a barátja (magyarul ne olvassuk el, csak kézbesítsük). A barlangban aztán meg is lesz az eredménye: a másik kuruzslónak is eltered a nyelve (csak ha sértetlen a pecsét!). Ad egy kulcsot és elküld a házába. A házában nyissuk ki a szekrényt. Még egy scroll! Ezt is le kell másolni, mert ez se fog hozzánk kerülni. Egyébként bármelyik scrollt le lehet másolni, de csak ez a kettő a fontos. A másoláshoz valók (parchment, ink, pen) a boltban vannak, de tollat a gémtollból is lehet csinálni (heron-feather use like a pen? Yes!) Ezen a scrollon vannak az ellenméreg összetevői, melyeket felsoroltam. Mikor a Halál szigetén megkaptuk a pandától a barackmagot, menjünk gyorsan a rejtőzködő kuruzslóhoz a barlangba és addig próbáljuk vele szóba elegyedni, amíg örvendezni nem kezd, hogy sikerült mindent megszerezni. Ezután visszaclickel a házába és nekilát a munkának. Menjünk utána és várjuk meg míg kész lesz. Megjelenik a tárgyak közt az antidote.
Menjünk a barlangon át a palotába, majd láthatatlanul a börtönbe. Nyissunk be az utolsó cellába, szólítsuk meg a császárt és use antidote. Halleluja!

Bárhol is jártunk a fokozatokkal (szintekkel lásd CoV 15.) most automatikusan megkapjuk a *WINDWALKER*-t. Szép zárókép: a telihold ragyog a tenger és a palota felett, lobogó hajunkkal állunk a hűs tengeri szélben. Még *MOEBIUS* is örvendezik egy darabig, aztán kezdhetjük elölről.
Egy pár dolgot kifelejtettem: A börtönből nem lehet megszökni. Ezért rögtön a játék elején, miután vettünk, és a templomban megáldottuk pár füstölőt (*incense*) menjünk keletre, ott az egyik szigetről, amelyiken ház van, a házból a szekrényből szerezzük meg a nagy térképet és *Di An Jon* tekercsét (a a ház is az övé, de azzal úgysem lehet mit kezdeni), azután a szigettől északkeletre levő *Monastery*-be menjünk, beszéljünk az öreggel (a kopaszokkal ne) az ismétlési ajánlatát utasítsuk el, de a következőt miszerint el akarunk-e tölteni egy napot a szabályaik szerint, arra igent mondunk. Ez másnap reggel kezdődik. Aludjunk velük, így ott lehetünk az ébredésnél, imádkozzunk a többiekkel, majd tanuljunk (sose maradjunk le, mert az a lényeg, hogy mindig ott legyünk, mikor az öreg bejelent valamit, nem ám az hogy füstölőket égessünk meg tekercset olvassunk á la CoV15.) hátra van a meditáció (az udvaron kell álldogálni vagy fel-alá járkálni mint a kopaszok).
Figyeljük a többiek mikor mennek enni, és loholjunk, majd mikor egy kész lett menjünk vele rögtön az alvóhelyre. Várjuk meg míg az Öreg jóccakát kíván és aludjunk. (Előtte ne). Reggel menjünk imádkozni, mentsünk állást, nehogy, ha véletlenül mentünk a végső próbán, még egy napot el kelljen tölteni, majd verjük agyba-főbe magunkat (akik ismerik a játékot, tudják, mire gondolok). Miután megkaptuk a köntöst és botot, menjünk fel. És hogy jött ez a börtönhöz? Így ugyanis a császári gárdisták jóval ritkábban kötnek belénk (a szerzetesek védett faj), vagy ha mégis, könnyebb levenni őket. Ha ők győznek, akkor dutyi. És onnan nemigen lehet kijutni.
Újhold éjjelén, mikor bezárjuk az asztrál a kaput, a gonosz szellemek még átsurrannak és megrontják a templomokat. A két falu templomában ugyanis a papok átváltoznak vámpírrá. Ezen könnyen segíthetünk: tűzgolyóval dobjuk meg őket. Pont szemből és ne túl messziről. Akkor visszaváltoznak és a gonoszszellem is elhúz, de fenyegetőzik hogy visszajön (WINDW. II:?)
Két szintemelés. Érdemes állást menteni előtte. Ha a pap elér, akkor kidob a térképről. (amelyen — szextáns esetén —, ha van, villogó fej jelzi a hollétünket. Ebben az esetben a felvilágosítás: up'n'outside on the map. Vagy valami hasonló, de úszhatunk amíg meg nem halunk, az biztos. Tehát vissza a mentett állás.) A börtönben se haljunk meg, mert elvész a mentett állás és kezdhetjük elölről, de teljesen. Eleinte a harcok előtt is érdemes menteni, és ha zűr van, akkor meneküljünk el, majd töltsük be a harc előtti helyzetet, és kezdjük elölről.
A Hall szigetén szerezhető talizmán-varázslatok fontosak. A sérthetlenség leginkább. Láthatatlansághoz a vak koldus cipőjét kell odavinni. Levitációhoz gémtollat. Polip állkapocshoz láthatatlanul menjünk a polipnak, akkor a miénk lesz. Ebből vizenjárást csinál az öreg sámán. A tengeri sárkány a sziget közepén lévő vizeséses tóban él. Ha arra megyünk, elkapnak az oszik, nam baj, a confused állapothoz *eyes of fire*-t együnk, láthatatlanul el tudunk szökni az oszik elől, ilyenkorra — csak ilyenkorra — általában felbukken a sárkány is, kattintsuk be a vizenjárást menjünk neki. Mienk a pikkely, majd a sámán ebből elkészíti a sérthetetlenséget. (*INVULNERABLY*, vagy valami hasonló) a kiváltó imák, amikkel használjuk mindezeket a sámán scrollján vannak. Jaj neked *WARLORD*! (Én csak sérthetetlenül tudtam elvenni, mert anélkül elszedte a botot, de így nem bírta). Ja a császári cella kulcsát is a *WARLORD* ejti el! A nyugati szigeten élő kuruzslótól érdemes venni: *STONE HEAD SYRUP* (életerőt vissza állítja maximumra), bár *CONFUSED* lesz a fickó, de erre jó az *eyes of fire*, szintén ott lehet kapni. Ja és a *SPIRIT ELIXIR* is cool, mert a szellemi erőt maximumra állítja. Az én programommal meg lehetett azt csinálni, hogy ha már elkezdtem vásárolni (min. 10 pénz), akkor addig folytattam, amíg meg nem úntam. Így a fent említett 3 anyagtól maximálisan „feltöltekeztem". Ez jó kis segítség. Ennél többet már nincs energiám írni. Azt hiszem eléggé zavaros, de aki foglalkozik a játékkal és esetleg összeveti a CoV 15 leírással az biztos hogy végig tudja vinni. Én kb. 3-szor vittem végig. Bár harmadjára már nagyon úntam. Bocs, még egy infó!
A kolostorban tartsuk az egérgombot nyomva, különben ott öregszünk meg. Így sokkal gyorsabb. Persze lehet, hogy ez másnak természetes, de én elsőzör csak szépen ültem és néztem. Egy-két óra múlva kezdtem dühös lenni. Aztán leesett a tantusz. A holt időkben, tanulás, meditáció stb. passolni kell folyamatosan.
Ja és a sámánnak 4 striped turtle kell. Minden talizmánért egy-egy. Az idolokat meg a táncot ki lehet hagyni. Ja és ez az egész PC-n történt.

• **ZELEI PÉTER, Szolnok**

SPEEDBALL 2. *(C64, Amiga)*

Íme egy újabb versenyző a kiegészítősdi témában:

Egy-két dolog, ami egyik leírásban sem volt:

- Egyvonalban a kezdőponttal van két spirál-szerkezet a fal mellett. Ha a fal mellett állva feldobjuk rá a labdát (egy csengő is szól mellé), akkor mindenért 1,5-szeres pontot kapunk. Másodszor feltéve már duplaannyit. Vigyázat, mert ha az ellenfél felteszi, és mi eddig kétszer dobtuk oda, akkor megint csak 1 másfélszeres a bonus (azaz egyszerre csak egy csapat lehet duplázva).
- A rendes pontok: Gól: 10p, Fekete gömb: 2p, ellenfél lesérülése: 10p.
- Meccs után nem +500 a pénz, hanem annyi, amennyi tallért a meccsen felszedtünk (x100).
- Az egyéb cuccok között van felszerelés, ellenfélbénító, gyorsító stb., de a legfontosabb az, ami egy órára hasonlít: ilyenkor a labda automatikusan a középcsatárhoz kerül.
- Magasra hosszú tűzgombra dobhatunk.
- Az örök enrgia nevű trainer — nálam — az ellenfélre is igaz (hihi).
- Kupában 240-ig, ligában 220-ig fejleszthetünk.
- Ha valaki lesérül, az energija 100-ra (200 felett pedig 150-re) esik vissza.

Taktika: először feltétlenül duplázzunk. Ha sokan vagyunk (mi csapatunk) a képen, álljunk merőlegesen a fekete gömbre, és nyomjuk le az autofire-t. A többiek vereksznek, mi meg nyugiban dobálhatunk (ez kb. 20-200 pontra jó!). Ha erősek vagyunk, bunyózzunk sokat, és a II. felére lesérül 1-2 emberünk (bonus!).
Gyengeként fordítva igaz! Ha trainer nélkül vagyunk, és sokkal erősebb csapattal kerülünk össze a ligában, inkább gyűjtsünk pénzt.

• **KÉRI ANDRÁS, Budapest**

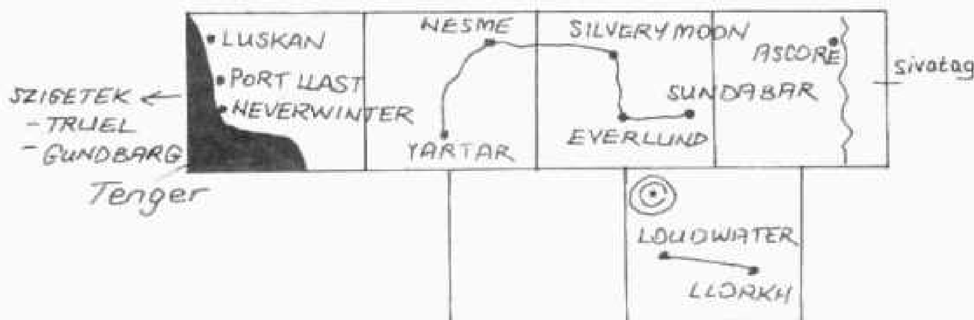


ADVENTOUR

Gateway to the Savage Frontier
(C64, Amiga, PC)

A kerettörténetet mindenki elolvashatja az intróból, a CoV 24-ben meg volt egy adag hint és egy csomó térkép. Ez most inkább egy mankó akar lenni azoknak, akik az ott közöltekkel nem boldogultak. A játékban négy szobrot kell majd összegyűjtenünk és eredeti helyére visszaraknunk. Főbb ellenfeleink a *ZHENTRIM* (*from the CURSE*) és a *KRAKEN* (egy vízalatti szervezet) lesznek. A játékban nem fognak tolongani a varázstárgyak (ellentétben a *POOL*-lal), és a végén kemény ellenfelek lesznek (*Black Dragon, Medusa, Mummy* több példányban). Minden kaland városokban lesz, a főtérképen nem kellene keresgélnünk. Íme az egyszerűsített térkép:

Ha két város vonallal össze van kötve, akkor vízi úton is lehet jutni egyikből a másikba. Javasolt kezdetben ezt használni, mert vízen csak *ANNKHEG*-ek vannak, de szárazföldön nagyon durva ellenfelek rohangálnak (*Troll, Ettin, Hill Giant, Basiliskus*). A szigetekre *Luskan*-ból hajókázhatunk el.
A városokban mindig van legalább egy fogadó (*Inn*), ahol pihenhetünk. Legtöbb helyen van fegyverkereskedés (*Armoury*), vegyesbolt (*Shop of Unusual Items*), több helyen templom (*Temple*), gyakorlóterem (*Training Hall*). Három helyen (*Yartar, Neverwinter, Silverymoon*) van páncélterem (*Vault*), de a játék elején érdemes benézni, hátha van még néhány credit a számlán



kon... Két helyen van *Magic Shop*, az *Everlund*-iban *Cleric Scroll*-ok és *Potion*-ok, a *Neverwinter*-iben *MV Scroll*-ok kaphatók (valamint vehetünk: *Battle Axe+1, Dagger+1, Darts+2, Arows+1*-et). Ja, és van kocsma is, ahol csak verekedni lehet (akkor az csak egy 50%-os kocsma... — CoVboy) **(Már nagyon kezdtek belejönni, fiúk! — CoVboy)**.
Kalandunk *Yartar*-ban indul. Ha sokat mászkálunk, előbb-utóbb ráakadunk egy szorongatott helyzetben levő alakra. Mentsük meg, *KREVISH*-nek hívják, és műkedvelő harcos. Van egy barátja, aki egy küldetést ad nekünk. *Red Plume* az illető (szintén a curse-ből), és mi más lehetne a küldetés, mint néhány Bane-hitű egyén kiirtása. Irány *Nesme*!
Itt a trollvadászat jó pénz- és tapasztalatgyűjtési lehetőség — sajnos, egy idő után elfogynak a trollok. A városháza mellett van egy elhagyatott bolthelyiség. Itt egy titkos ajtón keresztül a Bane-hitűek menedékén landolunk. Rövid mészárlás után néhány jó cuccot találhatunk (például a játék egyetlen gyűrűjét). Sokan itt akadtak el, mert nem tudták, merre menjenek, ugyanis a Journalban levő infók alapján kellene rájönni, hogy a következő állomás *Silverymoon*.
Itt a bejárattal szemben újabb titkos ajtó várja, hogy betörjük. Néhány ork és troll semlegesítése után találkozhatunk *Erek*kel, akinek nagy szája van, de jó harcos. *AMANITAS* nevű barátját kéne kiszabadítani. A városban néhány nap múlva fesztivál lesz, ekkor beszélhetünk a kováccsal (de minek). A híd láthatatlan, de egy rutinos kalandornak ez nem jelent gondot. Ha körülnéztünk, irány *Everlund*.
A szokásos titkos ajtót az istállóban találjuk. Néhány maci (*Owlbear*) és *Zhentil Fighter* próbálja majd utunkat állni, míg eljutunk *Amanitas*-hoz. Ő igen súlyos eset: valami világ megmentését emlegeti, meg holmi bálványokat, amiket be kéne gyűjteni. Ad egy gyűrűt is (isten tartsa meg a jó szokását!), ezután távozik. Ja, még azt is mondja, hogy *Yartar*-ban holmi *KRAKEN*-bázis van, amit ki kéne pucolni. Azután látogassuk meg őt *Secomber*-ben.
Yartar-ban mászkálva észrevehetjük, hogy a *„Three Rivers Football”* túl nagy ahhoz, hogy egy sima kocsma legyen. Miután mindenkit leöltünk, és nem találtunk semmit, akár el is hagyhatjuk a várost. Ekkor elrabolnak minket, és bezárnak egy szobába a *Kraken* bázison. *Krevish* segítségével kiszabadulhatunk, azután robogjunk észak felé. Egy csoport őrt álló gyikembert elkerülhetünk egy titkos folyosó (illetve kettő) segítségével. Északon egy újabb gyikembersztag leölése után a kapitányt is hidegre tehetjük (van egy jó kardja). A raktárakban kutatva egy tőrt lelhetünk, azután távozzunk a kapitány szobájában lévő lépcsőn. Némi bonus: az előzőleg már megcsodált óriási akváriumba kerülünk, ahol 4 *Giant Squid* (óriás tintahal) fog majd vendégül látni ebédre — csak itt mi leszünk az első fogás... Ezután már nincs több ellenfél; visszakerülünk *Yartar*-ba.
Secomber-ben találkozhatunk a beteggel, és *Erek* nevű ápolójával. A város lakossága igen gyér, úgy látszik, kevesen bírták elviselni munkaadónkat... *Amanitas* különféle poénokkal fog fogadni, érdemes lefordítani. Azt mondja, hogy *Luskan*-ban van egy nagy torony, oda kellene benézni bálvány ügyben.
A városban egy csomó varázstárgyat szerezhetünk, ha jól körülnézünk. A régi vá-

rosrészben nincs semmi, csak szörnyek. A nagy torony délnyugaton van, felderítéséhez jó szórakozást kívánok minenkinek (a titkos ajtó az első emeleten van).
Secomber-be visszatérve azt az infót kapnánk, hogy menjünk ki a tengerre, és keressük meg a *Lila Sziklák* nevű szigetcsoportot. Mivel a hajó *Luskan*-ból indul, ezért fölösleges visszamennünk. Irány a Kardok Tengere (*Seas of Swords*)!
Az első sziget *Truel*, rajta egy *Uttersea* nevű kisváros. A műhelyben néhány kalózt leölve szerezhetünk magunknak egy nagy piros pontot. Az északi részen minden van, mi szem szájnak ingere: keleten egy kastély egy Tűzóriással meg egy jó páncéllal, északkeleten *Margoyle*-ok, északon kutató *Kraken*-ek (de találni még nem találtak), nyugaton mindenféle nyalánkság (Salamander, Otyugh stb.), plusz mindenféle *Northman Warrior*-ok. Csak egyvalamit nem találtam: *„meteorit ore"*. Ebből a *Neverwinter*-i fegyverkovács egy mágikus kardot készítene nekünk. Ha mindent megnéztünk, hajózzunk tovább.
A következő szigeten lévő város neve *Gundbary*. A palotában megtudhatjuk, hogy a király lányát elrabolták a kalózok. Na, már úgyis hiányérzetünk volt, hogy nem raboltak el senkit! A titkos ajtót a nyugati utca északi végében találjuk. Itt a történet váratlan fordulatot vesz: a királylány leölte az őt fogvatartó kalózokat, és kiszabadította saját magát! Szerintem ezt már kalandjátékokban is be kellene vezetni. Mikor meghallja utazásunk célját, felajánlja segítségét (*Jadearga*-nak hívják), amit boldogan elfogadunk. A király némi segítséget is nyújt (*shield+1*). Itt semmi érdekes nincs már, hajózzunk tovább (a hajó most a mólóról fog indulni).
Némileg csalódottan indulunk el, ugyanis a *Lila Sziklákat* nem sikerült megtalálni (hajónk *Neverwinter*-be tart). Azután egy jó kis hajótörés után mégiscsak megérkezünk. Ha a kis szigeten körülnéztünk, a csónakkal átmehetünk a *Kraken*-ek főhadiszállására. Itt javaslom a déli irányt (persze aki akarja, nézheti a többit is). Hamarosan a kikötőbe érünk, ahol egy különös hajó hozza a *Pearl Chest*-et, benne a Nyugat bálványát. Siessünk le a mólóra, azután egy kis mászkálás & verekedés után miénk a cucc. Menjünk vissza a csónakhoz, és távozzunk.
Neverwinter-ben kellemetlen meglepetés fog érni: néhány lamer visszaköveteli tőlünk a bálványt. *Bane*, a sötét úr őrzi azóta lelkűket... *Neverwinter*-ben nyugis küldetés (a játékhoz nem tartozik hozzá) a kertek kitakarítása (*tavaszi nagytakarítás: kérjük, szerzámokat — kard, íj, csatabárd — hozzanak magukkal!*). Ha benéztünk a *Magic Shop*-ba, ugorjunk el *Secomber*-be a következő küldetésért.
Ezúttal *Llorkh*-ba kellene ellátogatnunk. Útközben az ember megáll *Loudwater*-ben. Némi figyelmeztetésben lesz részünk, hogy ellenségeink halálra keresnek minket a városban. Észak felé indulva nézzük meg a kocsmát, aminek két kijárata van a folyó két oldalán (*„The Tavern over the waters"*). Távozzunk a keletin. Induljunk el, minden sarkon a *Zhentrim* emberei fognak megtámadni. A délkeleti részen élőholtak laknak. Ha mindent megnéztünk, menjünk a hídhoz. *Vaalgamon*, a *Zhentrim* helyi megbízottja, legfőbb ellenségünk vár itt. Ha nem a kocsmán keresztül mentünk volna át a folyón, akkor most kb. 30 *Zhentil Fighter* és *Manticore* várt volna itt minket. *Vaalgamon* elhúzza a csikot, csak maradék embereit hagyja hátra. A csata után egy *Rishpal* nevű áruló ajánlkozik csapatunkba (persze ez csak utólag derül ki). Nyugodtan vigyük el, ártani nem fog nekünk — ő persze azt hiszi, hogy igen. Béreljünk egy ladikot, azután go forward to *Llorkh*.
Előbb-utóbb egy földalatti arénába fogunk jutni. Nehezen szerzett bálványainkat elveszik, és harcolnunk kell az életünkért. Miután végigettük a menüt (4 *ogre*, 4 *Hell Hound*, 4 *Griffon*), bezárnak egy cellába. Szabadulásunk gyors lesz, a segítőt vigyük el (jópofa fickó, *Muthtur*-nak hívják). Amelyik cellából kiabálást hallunk (*„We bill!"*), azt nyissuk ki, az elősiető *Ogre*-k segítségünkre lesznek az arénát őrző *Griffon*-ok lenyomásában. Nézzünk körül (van egy-két titkos ajtó is), gyűjtsük be a bálványokat (az őrség parancsnokának jó cuccai vannak), azután távozzunk. Már három bálványunk van.
Az utolsót a bekarikázott helyen találjuk, a bejutás mindenkinek a fantáziájára van bízva. (Nézzünk körül a hegy lábánál) Fent egy romváros fogad, meg egy *Ceptienne* nevű nőszemély. Jó sok szörny van errefelé, kössük fel a gatyát. A titkos ajtó a központi épület északnyugati részén van. Menjünk végig, és keressük meg a belső szentélyt (az egyirányú ajtók miatt jó szórakozás lesz, de segít a térkép). Öljük meg *Ceptienne*-t, s máris miénk az utolsó bálvány (egyébként a négy elemet — föld, víz, tűz, levegő — szimbolizálják). *Ceptienne*-nek egy csomó jó cucca van (volt).
Nincs más hátra, mint előre! *Ascore*-ban meg kell keresnünk a piramisok terét, és elhelyeznünk ott a bálványokat. Na itt fagy ki a C64-es törés - mindegy, lehet úgy tekinteni, hogy végigjátszottuk.
Értékelés: a programban több kisebb hiba van, igazán használhatták volna a **DEBUG** skill-chipet. A szerkesztő majdnem a ***CURSE***-é, a grafikék 3/4-e is onnan van. A szereplők sokszor megszólalnak, így egészen szerepjáték jellege van a dolognak. A játék eleje nem nagy élvezet, de a vegefelé egész poénos lesz. Egyszer érdemes végigjátszani.
• **JOHNNY, Endreffy János, Nyíregyháza**

NEUROMANCER *(64, Amiga, PC)*

Az energiánk cak akkor esik vissza 840-re, ha minden testrészünket eladuk. Íme egy lista a darabonkénti energiacsökkenésről:

Testrész	Pénz	Csökkenés
HEART	6000	—200
EYES (2)	5000	—180
LUNGS (2)	3000	—150
STOMACH	1500	—100
LIVER	1250	—75
KIDNEYS(2)	1050	—75
GALL BLADDER	1050	—75
PANCREAS	500	—75
LEGS (2)	300	—50
ARMS (2)	300	—50
TONGUE	150	—25
LARYNX	150	—25
NOSE	150	—25
EARS	100	—25
INTESTINE LARGE	50	—10
INTESTINE SMALL	50	—10
SPLEEN	45	—10
BONE NARROW	45	—10
SPINAL PLUID	30	—10
APPENDIX	3	—10

A legjobban az EYES fizet, 150 csökkenést még kibírunk (Lamers not dead!).
• **JOHNNY, Endreffy János, Nyíregyháza**

DRAGONWARS *(64, Amiga, PC)*

1. A *PHOEBAN DUNGEON*-ban található egy varázstegez (*MAGIC QUIVER*), amiből nem fogy ki a nyílvessző. Amúgy 63 van benne, de mit érünk vele, ha egyszerre csak egy nyilvesszőt lövünk ki. Van azonban egy *GATLIN BOW* nevű szerszám *KINGSHOME*-ban, aminek van két további funkciója a normális támadás mellett (*QUICK FIGHT* esetén nem kapjuk meg): *BURST* és *FULL AUTO*. Talán nem kell magyarázni...

2. A *MAGIC LAMP* (*PHOEBAN DUNGEON*) feleslegessé teszi a világító varázslatokat, mert örökké világít (kivéve a „sötétítő" helyeket á la *BARD'S TALE*).

3. A *CHARGER* varázslat ugyebár egy plusz töltetet ad valamilyen tölthető tárgyunknak (a szám nem mindig jelez többletet, hanem sokszor mennyiséget). Ha meglátogattuk az alvilági benzinkutat, annyi töltetet nyomunk minden tárgyunkba, amennyi csak jólesik... (illetve max. 49-et). Javasolt dolgok nyomatásra: *DRUIDS MACE* (*LANSK*), *WAND* (*MYSTIC WOOD*), *BLACK HELM* (több is van), *SPEED WAND* (*MAGAN UNDERWORLD*), *BLOW HORN* (elfelejtettem), *BATTLE WAND* (*SNAKE PIT*), *SWORD OF FREEDOM*

4. Fenyőág felhasználása: Ugyanott, *SNAKE PIT*-ben van egy öreg mukső valahol délen. Ha a kezébe nyomjuk (*USE BRANCH*), *BEAST CALL* varázslatot tanít be nekünk (nem sok haszna van).

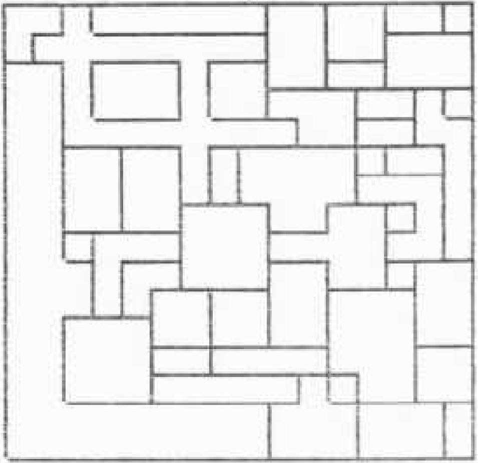
5. A játék elején jó pénzszerzési módszer, ha gyártunk egy csomó *GOVERNOR'S PASS*-t, és eladjuk az alsóvárosban.

• **JOHNNY, Endreffy János, Nyíregyháza**

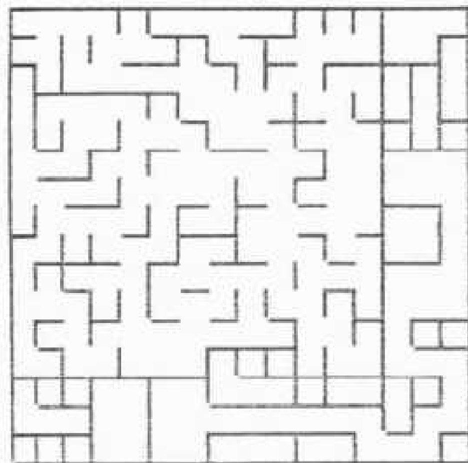
DEATH KNIGHTS OF KRYNN *(64, Amiga, PC)*

Birkás László bonyhádi olvasónk az előző számban már bemutatkozott *Champions of Krynn* térkép-szeleteivel. Ezúttal a ***Death Knights of Krynn*** c. programot választotta ki, és Jenőn keresztül hozzánkvágta az itt látható műalkotásokat. A számokból is kiderül, hogy csak a legfontosabb helyszínek képei kerülnek közlésre, no nem azért, mert mi ilyen válogatósak vagyunk, nemes egyszerűséggel erre az a magyarázat, hogy ő csak ezeket küldte el nekünk, a többit meg valahogy most nem volt kedvünk megrajzolgatni, az e havi 2 csőtoll már úgyis elkopott a *Magic Candle* labirintusainak megrajzolása közben.

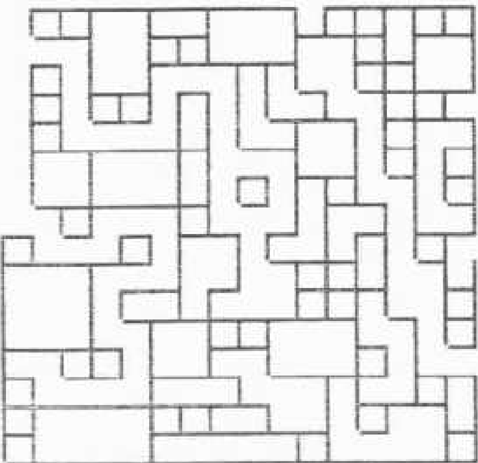
32



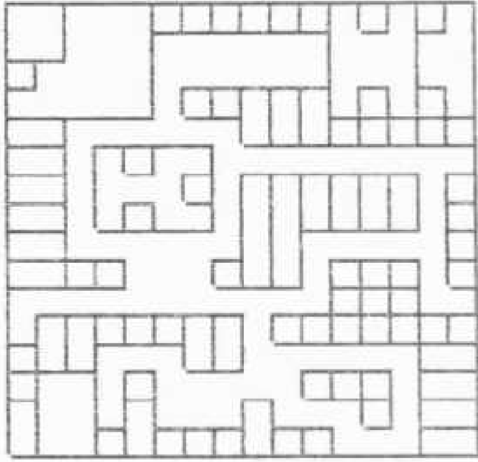
20



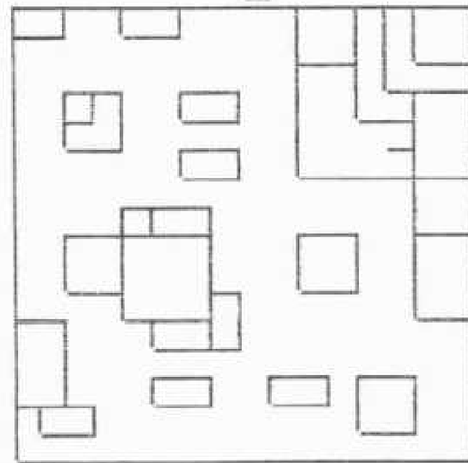
21



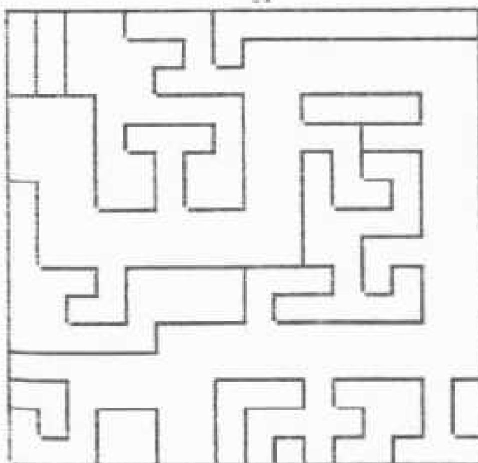
40



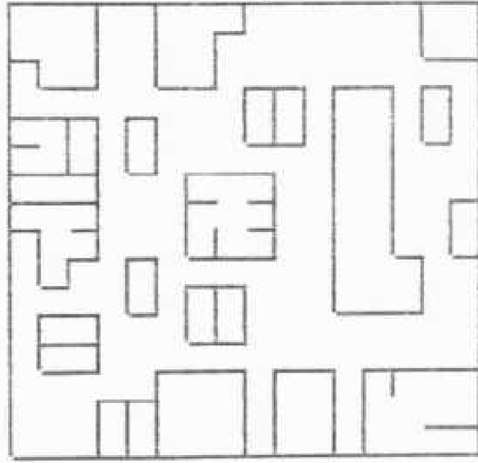
22



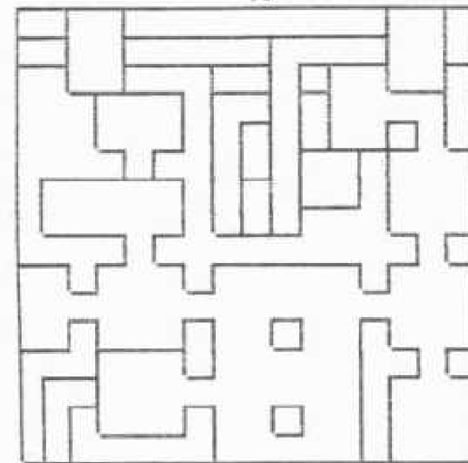
31



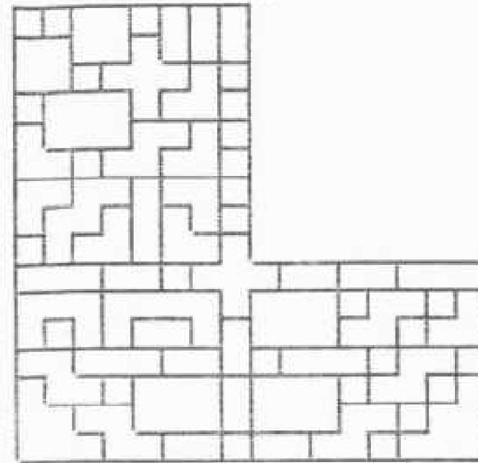
42



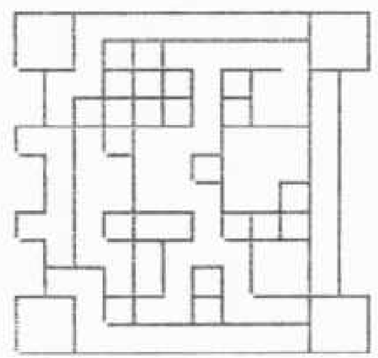
38

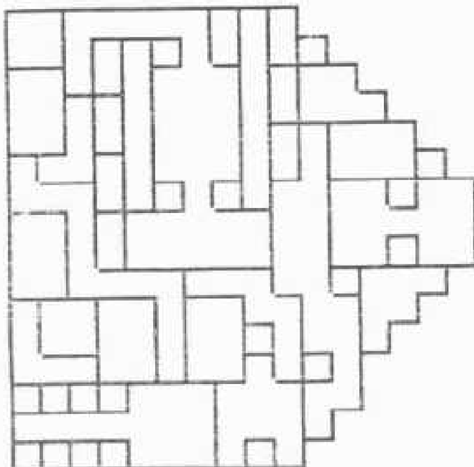


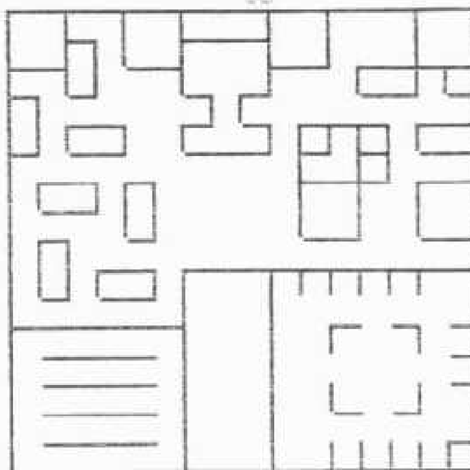
33

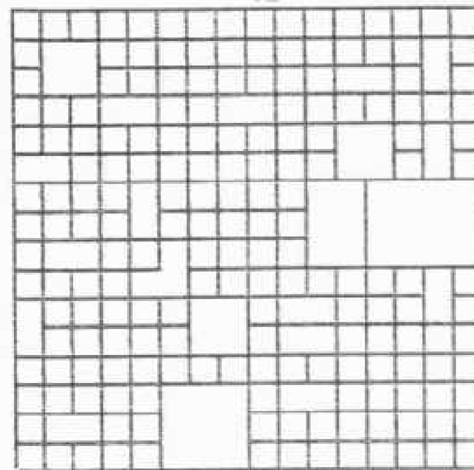


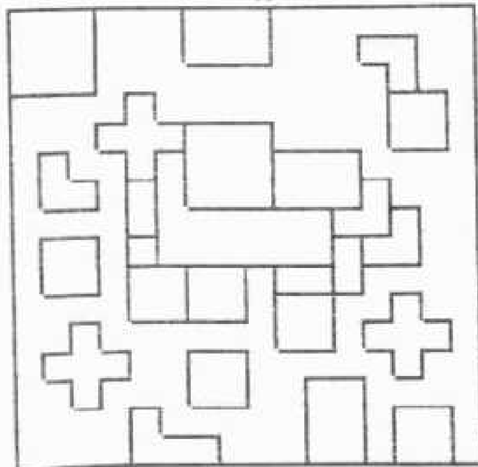
34

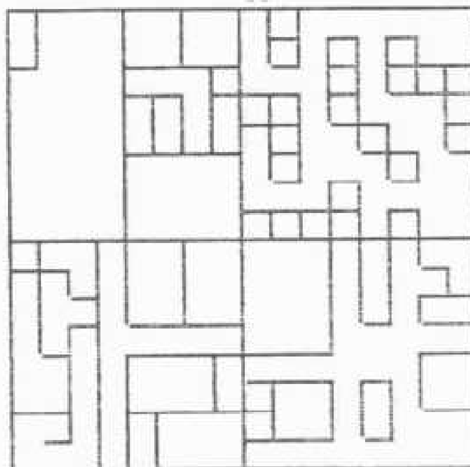


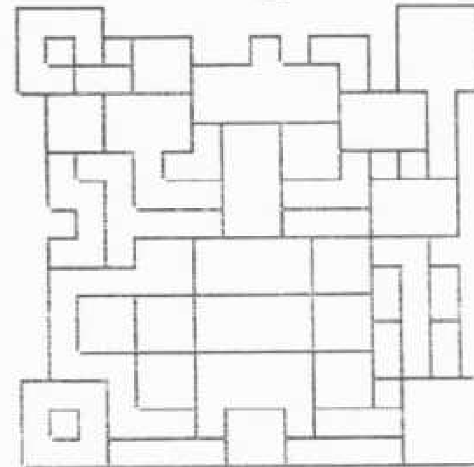






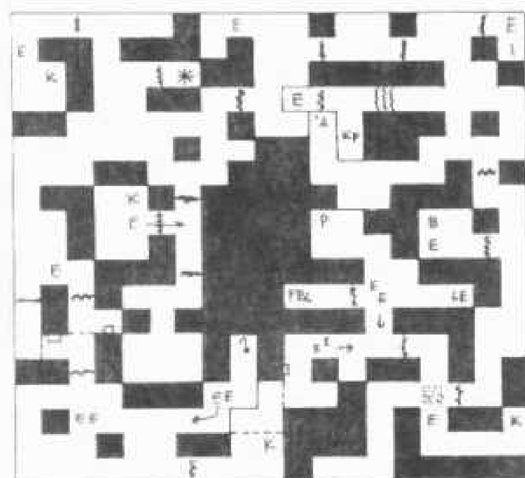


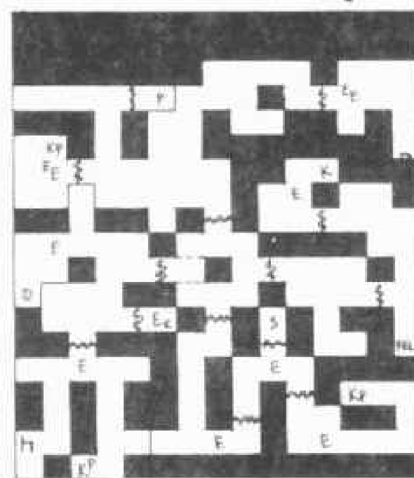


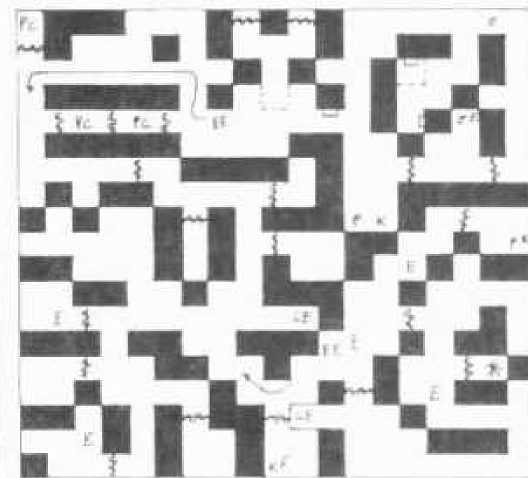


BLOODWYCH *(64, Amiga, PC)*

*: újraélesztő szoba







A CoV 12-ben már egy térképszelet erejéig foglakoztunk ezzel a játékkal. Most a **PPS Crew (Simon Péter, Simon Imre, Tarbaj Péter)** mesterhármas mesterhármasa következik, a játék 3 szintjéről.

Jelmagyarázat:

E - ellenség
K - kulcs (pl. dragonkey stb.)
§ - ajtó

⚐ - kapcsoló a falon, ami kinyit egy titkos átjárót
¦ - titkos ajtó (fal, ami eltűnik)

I - long bow (íj)
A - elf arrow (elf nyilak)

P - varázsital (pl. serpent slime stb.)
B - battle axe (csatabárd)

↰ - a folyosóra visszamenve visszafordítja a csapatot

§§§ - rálépve kinyitja a szemközti ajtót
░ - forgó elágazás, rálépve a csapat elfordul egy véletlen irányba
LE - lejárat
FEL - feljárat
START - start
D - dagger (tőr)
C - coinage (aranypénz)
S - staff (varázspálca)
M - plate mail (fémpáncél)
F - food (kaja)

ELSŐSEGÉLY



Úgy látszik, hogy minden hónapban kisorsolásra kerül egy múzeumi belépő. Az e havi nyertes **Almási Zsolt [ALSOFT]**, Budapestről, aki **C64**-es cartridge POKE-jaival boldogítja a nagyérdeműt: **BUNGLING BAY** - 47465,176 (örökélet); **CUTHBERT IN JUNGLE** - 2659,5 (örökélet); **DIMENSION-X** - 8645,129 (örökélet); **ENCOUNTER** - 30430,0 (örökélet); **FIRE ANT** - 17658,100 (örökélet); **GHOST CHASER** - 2669,250 (örökélet); **GOONIES** - 3002,173: 16005,173 (örökélet); **HIGHNOON** - 18033,255 (örökélet); **HUNTER PATROL** - 7282,166 (nincs ellenség); **LOCO** - 26944,77 (örökélet); **MATRIX** - 7629,238: 7683,238 (örökélet); **PAC MAN** - 3451,x (életek száma); **RING OF POWER** - 43,207: 44,24 (örökélet); **SAVE NEW YORK** - 7086,x (életek száma); **SPACE ACTION** - 5697,171 (örökélet); **STEALTH** - 30298,x (életek száma); **TROLLIE WALLIE** - 7711,173 (örökélet); **WIZARD'S LAIR** - 32818,165 (örökélet).

Szalkay Karcsi barátunk Szeged city-ben, unalmas napjait szintén egy C64-es társaságában tölti. Most megosztja velünk némi segélybe való tapasztalatát:

ARC OF YESOD — Az örökélethez: RESET: POKE 33969,234: POKE 33970,234: SYS 2053

BATALYX — Örökélet: RESET: POKE 19567,234: POKE 19568,234: POKE 19569,234: SYS 16384

CARGO — Örökélet: RESET: POKE 3324,234: SYS 4096

CHINA MINER — Örökélet: RESET: POKE 32776,0: SYS 33127

DOUBLE DRAGON — Örökélet: RESET: POKE 3472,0: SYS 5532

EXOLON — Örökélet: RESET: POKE 7427,234: POKE 7428,234: POKE 7429,234: SYS 2061

FEUD — RESET: POKE 16404,15 (induláskor minden varázslat nálunk van): SYS 16384

GOLDEN AXE — **'RUN/STOP'** után nyomjuk meg a ';' (pontosvessző) billentyűt, és már tölthetjük is a következő pályát.

GOTHIK — Örökélet: RESET: POKE 7018,173: POKE 7165,173: SYS 49152

HYBRID — Örökélet: RESET: POKE 13733,0: POKE 13793,0: POKE 13853,0: POKE 13938,0: POKE 14003,0: POKE 14068,0: SYS 4960

JAILBREAK — Örökélet: RESET: POKE 52050,173: POKE 52097,173: SYS 51200

KLAX — Az örökélethez: RESET: POKE 8141,165: SYS 2079

MAGNUM FORCE — Örökélet: RESET: POKE 18132,173: SYS 16384

NEWZEALAND STORY — A CoV 7-ben megtalálhatjuk az örökéletesítéshez szükséges cartridge POKE-ot. A következő pályára való eljutás ennél egyszerűbb: csak nyomjuk meg a **'SHIFT'** és a **'BALRA NYÍL'** billentyűt egyszerre.

QUO VADIS — Örökélet: RESET: POKE 24709,234: POKE 24710,234: SYS 3488

RETURN OF THE JEDI — Örökélet: RESET: POKE 43266,255: POKE 43267,255: SYS 12763

SOLOMON'S KEY — Örökélet: RESET: POKE 2213,165: SYS 2063

TERRA COGNITA — Örökélet: RESET: POKE 26703,255: SYS 24576

TOTAL RECALL — A következő pályára való továbblépés megoldható: a **HIGH SCORE** táblánál gépeljük be: **LIFE STILL GOES ON**. Nyomjuk meg az **'F1'**-et, majd **'BALRA NYÍL'** billentyűt, és ismét **'F1'**. Már játszhatunk is!

WIZ — Örökélet: RESET: POKE 9652,36: SYS 2051

ZORRO — POKE 5423,127 (örökélet): POKE 6431,125 (max. 125 élet)

PTCP, Kecskemétről elküldte **C64**-re a **GEMINI WING** kódjait. Akkor lássuk: Level 2 - Mr.Wimpy; Level 3 - Classics; Level 4 - Whizzkid; Level 5 - Gunshots; Level 6 - Doodguyz; Level 7 - D.Gibson;

Szőts Zoltán, budapesti olvasónk a *„kacsamesék"*-et (**DUCK TALES**) nyüstölgeti **C64**-en. Korszakalkotó felfedezést tett: *Amikor a repülővel utazunk, akkor a földön vannak piros, kocka alakú házak. Ha a középükön átrepülünk, akkor 50 $-t kapunk.* Levezetésképpen pedig a GRAND PRIX CIRCUIT-tal szokott kavarni. Itt is rájött néhány dologra: *A „trabant" gyorsaságú kocsit válasszuk FERRARI-nak, ugyanis a kanyarstabilitási szempontjai a legkedvezőbbek. Nem rossz dolog, ha a kanyarok előtt a sebességünk 150 km/h felett van. Úgy álljunk a pályán a kocsival, hogy a sebesség kijelző jobb oldalánál animáljanak a terelővonalak. Amint megjelennek a sebességjelző táblák a 100 és az 50 között húzzuk a joy-t jobbra. Ez csak a jobbra kanyarodásnál érvényes, balra kanyarodásnál minden tükröződik. A kanyar végén pedig gáz!!! Ha netán sodródnánk kifelé, húzzuk a „kormányt" a sodródással megegyező irányba!*

Ki ne ismerné **PIGMY** maestro nevét, kis hazánk nyugati végéből, Zalaegerszegből! Nos, ő egy univerzális maestro, mert nem csak a Plusin kápráztatja el a nagyérdeműt, hanem C64-en is alkot, sőt ma már szabadidejét leginkább egy kis (!) PC társaságában szokta eltölteni. Ezúttal a **C64**-eseknek szeretne segíteni ötleteivel:

INGRID'S BACK — Bizonyára sokaknak okozott már bosszúságot C64-en egy kódszó nevű dolog, amit pl. ez a játék is kérdez a kimentett állás betöltése előtt. Az **INGRID'S BACK** egyik verziójában van ugyan egy *ANTITRACK/COSMOS* által elkövetett tákolmány, de az nem valami praktikus (kétszer kell beírni, hogy: **DISA**). Másoljuk át a játék első oldalát egy másik lemezre, a GAME 1-2-3 file-ok kivételével. A file-ok módosítására egy olyan monitort használjunk, ami nem a $3F40 és $D000 között helyezkedik el, és ki lehet vele kapcsolni a BASIC ROM-ot (ha $0001-re $36-ot írunk, nem akad ki, és nem is írja vissza $37-re). Töltsük be az átírandó file-t $3F40-re (egyébként ez az eredeti kezdőcímük is). Módosítsuk azt a bizonyos két byte-ot, kapcsoljuk ki a BASIC ROM-ot (rakjunk $0001-re $36-ot), majd mentsük ki a másolt lemezre ($3F40-$D000-ig). Az átírandó byte-ok: az első szám a tárcím, a második, aminek ott kell lennie, a harmadik, amire át kell írni.

INGRID'S BACK!/GAME1 ($3F40-$D000)
$CE1B: $78 -> $02
$CFCB: $CE -> $44
GAME2
$CE1F: $78 -> $02
$CFCF: $80 -> $F6
GAME3
$CE30: $78 -> $02
$CFE0: $9F -> $15

KNIGHT ORC — A kódkérés az **INGRID'S BACK**-nél leírtaknak megfelelően likvidálható. Itt a másolt lemezre történő mentés $3F40-$CC00-ig tart.

KNIGHT ORC—GAME1 ($3F40-$CC00)
$C74F: $79 -> $02
$C8B2: $6B -> $E2

A GAME2-3-ban nincs kódszó!

Bodnár János valamint **Szóda Balázs** Debrecenben nagy **Zak McKracken** mániások. Ők C64-en játszottak a játékkal, és tapasztalataikat szeretnék közzétenni a CoV hasábjain. Ennek semmi akadálya.

- A telefontársaságnál, ha megnézzük a telefont, kiír egy telefonszámot, amit ha felhívunk (USE TELEPHONE), a csávó odarohan a telefonhoz és azt kérdezi: *„Te vagy az Emil?"* Próbáltam megkeresni, de nincs sehol!
- A szobában lehet néhány marhaságot csinálni, pl. a redőnyt lehúzni, de ettől tök sötét lesz, a lámpát fel kell kapcsolni stb.
- A konyhában az ajtó mellett van egy kulcs, amivel a postaládát lehet kinyitni.
- Ha a lakásunkban a szőnyeget felhajtjuk és a padlón lévő lejáratot kinyitjuk, akkor a szerszámosládában lévő kötéllel lemászhatunk. Ekkor az agyferdítőbe jutunk. Ha kinyitjuk a bal oldalt talált ajtót, akkor a telefontársaságnál jutunk ki. Ha rajtunk van az álarc és a sapka, akkor ügyet sem vetnek ránk. Ha jobb oldalt a piros kapcsolót átkapcsoljuk, akkor a mellette lévő ajtó ?-ban egy zöld lézer jelenik meg...

- Ha a boltban kinyitottuk a szerszámosládát, miután megvettük, a boltosnak el lehet adni 30 dolcsiért.
- Repüljünk Miami-be, és onnan a Bermuda háromszögbe. Amikor a motor leáll, ne ugorjunk ki. Néhány pillanat múlva felszippant bennünket egy űrhajó. A pilóta kiszáll a repülőből és elkezdi nyomkodni a falon lévő gombokat. Száлljunk ki mi is, és jegyezzük meg a gombok nyomkodásának a sorrendjét. Amikor a pilóta végzett, érdeklődik, hogy visszavigyen-e bennünket. Ne foglalkozzunk vele, hanem nyomjuk meg az ajtó mellett lévő gombot. Egy idegen nyit ajtót, elfog, és elvezet minket a királyhoz. Amíg őfelsége azon elmélkedik, hogy hogyan végezzen velünk, menjünk el a terem jobb oldalához. Itt találunk egy lottó-gépet, vizsgáljuk meg és jegyezzük meg a számokat. Most távozhatunk. Ez többféle módon lehetséges:
- Kivárjuk őfelsége döntését. Ezután bezárnak minket az agyferdítőbe, és visszakerülünk San Francisco-ba. A CoV-ban ismertetett módszer szerint szedjük össze a cuccainkat is.
- Elteleportálunk a sárga kristállyal.
- Kimegyünk az ajtón, ugyanolyan sorrendben megnyomjuk a falon lévő gombokat, mint ahogy azt a pilóta tette, akkor kinyílik az űrhajó (a képernyő bal szélén). Szépen kisétálunk, és lezuhanunk (nem árt esetleg az ejtőernyő használata). Innen úgy megy tovább, mintha a gépből ugrottunk volna ki.
- Ezek után mindenképpen el kell jutnunk San Francisco-ba, ezért ha kevés a pénzünk, legjobb a legelső módszerrel távozni. San Francisco-ban menjünk be a boltba, vegyünk egy lottót, töltsük ki (lehetőleg azokat a számokat válasszuk, amit a lottó gépen olvastunk), menjünk ki a boltból, majd várjunk egy kicsit. Menjünk vissza, és a fickó a boltban közli velünk, hogy megütöttük a főnyereményt. Ha ez mégsem így lenne, annak több oka is lehet:
  - Nem azokat a számokat választottuk, amit a gépen olvastunk;
  - Még nem húzták ki a lottó nyerőszámait;
- Ezután a fickó kifizeti a nyereményt, ami jóval több 100 $-nál, és így valószínűleg a játékot is végig tudjuk játszani.

CoVboy pár újabb keletű **C64**-es POKE-ra bukkant, és nem tudja megállni, hogy ezt az örömöt ne ossza meg az olvasókkal:

ADDAMS FAMILY — POKE 7265,173 (örökélet);
BLUES BROTHERS — POKE 11350,189 (örökélet);
DJ PUFF — POKE 41647,173: POKE 41666,173 (megszabadulunk a veszélyektől);
PANG — A 'C=' billentyűvel szintet léphetünk, **'RUN/STOP'**-pal sérthetetlenek leszünk;
PP. HAMMER — POKE 8818,173 (örökélet); POKE 8717,173 (végtelen idő);
THE SIMPSONS — POKE 3270,173 (örökélet);
SPACE GUN — POKE 2934,181: POKE 3052, 181: POKE 15483,165 (végtelen credit);

Hajós Zoltán miskolci olvasónk egy Amigával kötött házasságot. Minden idejét új nejének szenteli, és hozzánk is vágott örömében egy csomó **Amigás** cheat-et. Csak győzzük követni:

AFTER THE WAR — Az örökélethez még az első pályán meg kell nyomnunk egyszerre az **'ALT'**, **'B'** és **'1'** billentyűket.
ATOMIX - Az örök időhöz HELP módban írjuk be kódnak: **TIME**.
BACK TO THE FUTURE 3. — Az örökélet kódok: Level 1 - ROTTEN CHEAT; Level 2 - LOUSY CHEAT; Level 3 - LOW DOWN CHEAT. A kódokat a pályák előtt akkor kell megadnunk, amikor a sztory bemutatását végzi a program.
BIO CHALLENGE — **'ESC'** után **'G'**-vel a pálya végére kerülünk.
CLOWN'O MANIA — Játék alatt nyomjuk meg a **'HELP'**-et, extra ugrást és lövést kapunk.
CYBERNOID II. — Az örökélethez a címképernyőn be kell gépelnünk: **NECRONOMICON**.
DIZZY III. — FANTASY WORLD — Ha a krokodil szájára rákötjük a kötelet, elkerülhetjük a további bonyodalmakat.
DIZZY'S TREASURE ISLAND — Induláskor gépeljük be: **ICANFLY**, és ha a joy-t felfelé nyomjuk, repülni fogunk.
DOMINATOR — Az örökélethez a HIGH SCORE táblába írjuk be: **SHAFT**.
DRAGON'S LAIR — Az örökélethez meg kell nyomnunk egyszerre az **'ESC'**, **'R'**, '/', **'N'**, és **'T'** billentyűket. Ja, ezt a credit sequence után tehetjük meg.
DYNAMITE DUX — Ha a címképernyőn a szó szoros értelmében beírjuk: **CHEAT**, akkor már csak az **'F1-F6'** billentyűkkel kell játszadoznunk a pályaváltásokhoz.
FORGOTTEN WORLDS — **'N'**-nel a következő pályára kerülhetünk, ha a címképernyőn beírjuk: **ARC**, majd lenyomjuk a **'HELP'** billentyűt.
GEMINI WING — Az egyes szintkódok a következők: Level 2 - MRWIMPEY; Level 3 - CLASSICS; Level 4 - WHIZZKID; Level 5 - GUNSHOTS; Level 6 - DOODGUYZ; Level 7 - D.GIBSON.
HAMMERFIST — Az **'F7'**-tel pályát válthatunk, ha a HIGH SCORE táblában beírjuk: **TEACH OF TNAW**.
HAWKEYE — Ha megnyomjuk a **'DELETE'** billentyűt, és meghalunk, már lépünk is a következő szintre.
KARATE KID 2 — A pályaváltás a **'P'** billentyűvel érhető el.
KLAX — Ha már únjuk a játékot, gyorsan elugorhatunk az utolsó szintre, ha megnyomjuk egyszerre a **'SPACE'** és **'4'** billentyűket.
MIDNIGHT RESISTANCE — Az örökélethez PAUSE a címképernyőn, majd írjuk be: **ITSEASYWHENYOUKNOWHOW**.
OPERATION THUNDERBOLT — Ha azt akarjuk, hogy állandóan legyen célzólézerünk, akkor az 1. játékosnak a HIGH SCORE táblába be kell írni: **WIGAN NINJA**, a 2. játékosnak pedig: **EDOM TAECH**.
PIPELINE — A kódok a következők: FOLD, EYES, EGGS, TEAR, PEAS, DUCT, PODS.
ROBOCOP — Az örökélethez PAUSE után gépeljük be: **BEST KEPT SECRET**.
VIRUS — A numerikus billentyűzeten található **'ENTER'** nyomvatartása mellett először nyomjuk meg a 'P'-t, majd az 'O'-t. Ezt követően 'L' több életet ad.

Kovacsik Tibinek Budapesten van egy **C64**-e, és az a mániája, hogy hexában küldözgeti nekünk a POKE-jait. Ez persze nem baj, csak legyen hozzá egy jó kis cartridge.

ATHENA — 3B69,AD (örök energia)
BOMBJACK III. — 3EDA,00 (sérthetetlenség)
CAPTAIN KELLY — 279E,EA: 279F,EA (végtelen munició): 289A,EA: 289B,EA: 289C,EA (végtelen energia): 0C00,EA: 0C01,EA (végtelen oxigén)
LIVINGSTONE I. — 4886,EA: 4887,EA: 4888,EA (örökélet)
NORTHSTAR — 47E0,00 (sérthetetlenség)
RASTAN — C796,00 (sérthetetlenség)
RICOCHET — 3800,00 (örökélet)
SKULL & CROSSBONES — 2DBA,AD (örökélet)
SPHERICAL — 8BFF,AD (örökélet)
WACKY RACE — 18FB,AD (örökélet)

Lerner Márió budapesti olvasónk egy **Amiga** társaságát élvezi. Ezúttal két programhoz küldött ötleteket:

BOMBUZAL — Néhány pályakód: ROSS, TREE, RATT, LISA, SINK, DAVE, BIKE, IRON, BIRD, LEAD, TAPE, WEED, VASE, RING, PILL, GIRL, SPOT, GOLD, PALM, OPAL, LOCK, SONG, SAFE, FIRE.
DYTER 07 — Ha a játék töltésekor begépeljük: **GIBB**, utána a **'W'** segítségével fegyvert kapunk, **'S'**-sel pedig pajzsot kaphatunk.

OGYI & SKULL from Interfrigo Software House (Ó be szép név!) **C64**-re elküldte a **VENDETTA** Cheat-jét:
Ha játék közben megnyomjuk egyidejűleg a **'T'**, **'X'**, **'V'**, **'B'** és az **'M'** billentyűket, akkor a következő pályára lépünk.

Hámori Dávid/LIGHT of GODS, Nagykanizsáról írt levelet, és az ügyben tájékozódott, nem haragszunk-e, ha elküldi **C64**-re az **INTERCHANGE** kódjait. Nem! A kódok: MOON, DISK, DUCK, GRIM, TANK, GOLD, COLD, BANG, MUFC.

Shadow©/Partizans régi contact az *Elsősegély* témában. Most a **LORDS OF MIDNIGHT**-hoz ajánl egy jó kis taktikát (**C64**-en): *Morkin* toborozza be *Shadows*-t, majd húzzon **Xajorkith**-ba. Valaki toborozza be *Blood*-ot, *Shimeril*-t és a többieket, majd menjen mindenki **Xajorkith**-ba. *Carleth*, *Thrall*, *Dregrim* és *Athoril* menjen északra. *Luxor* menjen dél felé, vegyen fel keep-ekből embereket. Kb. 500-500 lesz a végén. Toborozza be *Gard*-ot és menjenek **Xajorkith**-ba. Csatázzanak egy kicsit **Xajorkith**-ban. *Colleth*-ék menjenek északra, szóval toborozza be *Utarg*-ot, *Ithronn*-t **(a CoV-ban Lord of Ithril-ként szerepel)**, *Dreams*-t, majd 3 ember menjen *Lorgrim*-ért, végül a bölccsel együtt *Dreams*-be a faluba. *Dreams* menjen *Lothiloril*-ért, majd vele együtt *Gloom*-ba. 2-3 csata után *Luxor*, *Morkin* és még 3 lord lépjen le észak-nyugatra, majd észak felé, persze tele sereggel. A *Xajorkith*-ban maradtak adják át az embereik egy részét. *Morkin*-ék persze mind egy helyszínen állnak meg. *Luxor*-éknak egyébként a **Dreams**-i faluba kell menni! A **Xajorkith**-ban maradtak menjenek északra, majd **Plains of Marakith**-nál nyugatra. Amikor *Luxor*-ék **Dreams**-be értek, mindenki pihenjen 1-3 napig, majd húzzanak a CoV leírás szerint **Tower at Doom**-ba és lovasítsák meg az Ice Crown-t. Ezután *Morkin*, Ice Crown, *Lorgrim* egy helyszínen álljanak, és 0. Egy mondatos himnusz, The End. Ja, ha valakit toborzunk, vegyük fel az embereket a helyszínről. Nem árt minden 7-8. lépésnél egy SAVE-et alkalmazni (gy.k. 'S').

Mindenféle

Avagy újabb lista a Plus/4-es csodákról. Az összeállítás alkotóit lásd a lista végén.



- **3D CONSTRUCTION KIT** [CSORY] — Izgalmas felhasználói program. Ez egy 3 dimenziós játékszerkesztő, demójátékkal. Tehát készülhetnek az új *Driller*, *Dark Side*, *Total Eclipse 1-2.* és ilyen stilusú játékok, lakásszerte hiresek lesznek, az biztos.
- **ADVENTURE BUILDING SYSTEM** [RACHY] — Ez egy szöveges kalandjátékkészítő.
- **AMŐBA** [TCFS] — Nos a Plusin volt már vagy 5 Amőba, de mindegyiket csak két ember játszhatta. Most itt az új Amőba, amelyben már a gép ellen is lehet játszani. Ez is csak 1 file-os.
- **BARBARIAN** [Mucsi from Muffbusters] — Nagyon cool arcade konverzió. Időközben megjelent az SF verziója is, melyben már egymás ellen is lehet játszani. Sajnos a Mucsi féle verzió a 8. barbár leverése után kifagy!
- **BATTLE COMMAND** [CSORY] — Ha minden igaz, lassan elkészül ez az átirat is. Hurrrááá! 3D freescape stilusú 1 lemezoldalas tankszimulátor. Leírás a CoV Évkönyv '92-ben.
- **THE BREW** [BIG BEAR & TGMS] — Elkészült ez a C64-es átirat is. Igen jó adventure, szép képekkel.
- **THE CLOUD KINGDOM** [TCFS] — Hangulatos, 2 oldalas mászkálós játék, szépen kivitelezett grafikával. Egy lasztival kell végigszenvednünk a különböző akadályokon, nem könnyű feladat, ügyesen kell kezelni a joy-t, sok falrészhez nem érhetünk hozzá, van pár feneketlen verem és mindenféle kocka alakú bizgentyűk szivják le az energiánkat. Szóval ki***ott jó játék, érdemes beszerezni!
- **DEATH SECTOR** [GENIUS] — Figyelem! Death Sector néven lemezes demo készül, melyet GENIUS fabrikál Pécsről. Ugyancsak ő készitette az *OLD TIMES* (142 blokk), és a *RUELP* (78 blokk) cimű programokat.
- **DEFENDER OF THE CROWN 9.0** — Megjelent a legújabb verzió, kazettára is!
- **DEJA VU +4** [CSORY] — Azt hiszem lehet örjöngeni! Ugyanis megérkezett! Mindenki borzolhatja az idegeit és készülhet a mozzanatos, mondjuk azt, hogy kriminális helyzetekre. Leírás a CoV #9 -ben! Aki még nem hallott volna róla, ez egy király ADVENTURE/arcade. Egy magányos (magán)nyomozó szerepét játsszuk, aki, mint az ilyen balek figurák, igazságot szolgáltat, az árvák védelmezője, a kukások kedvence, meg egyéb ilyesmik. Egyszóval hasonlít a *BORROWED TIMES*-ra. Lemezes.
- **DEMO MUSIC CREATOR** [METHABOLIX Inc.] — Ezzel cool zenéket lehet késziteni ($1000-$1003). Egy pöttyet jobb a *FUTURE COMPOSER*-nél. Nem használ nulláslapos cimeket.
- **DIZZY 3. FANTASY WORLD** [TGMS] — Hmmm. Múltkor érdeklődeve figyeltem a CREW egyik jeles tagját, hogy mi a fészkes francért szenved a viszonylag régi 64-es játékkal, a DIZZY 3. részével. Kissé meglepődtem, amikor észrevettem, hogy a monitorhoz és a joy-hoz egy PLUS/4es csatlakozik! OOOPS! A zene hangulatos, a grafika szép, tehát elkezdődik ezen a gépen is a félig tojás/madár kreatúrának az imádata. Mondjuk nem értem, miért nem a legelső rész lett átírva, de sebaj. A lényeg a szokásos, a játék úgy játszható végig, ha megfelelő tárgyakat a megfelelő helyszineken használjuk, hogy a 30 érmét összegyűjtsük. Kissé kitolás viszont, hogy a régebbiekhez képest, most egyszerre csak két tárgy lehet nálunk. Leírás a SpV #24. számában, és remélem mindenki számára ismert, hogy ez 1 file-os játék, így természetesen kazettára is van!
- **DRAGONWARS** [CSORY] — Ez a *BARD'S TALE 4* akarna lenni. Gratulálok hozzá, jó kis lemezes RPG, rehet fenni a baltákat és késziteni az A4-es rajztömböket, persze megteszi a CoV #10. száma is! A csapatot jókora utazás után kivágják egy hajóról, elcsenve vagyonaikat, az istenek birodalmába kerültünk, itt NAMTAR uralkodik (=ratman, vagyis patkányember), őt kéne megfosztani zsarnoki életcéljaitól (gy.k. megölni egy kicsikét)! A képek nagyobbak lettek, a grafika finomult, de lassabb az animáció. Mindenki berheljen az elején, azután gyerünk!
- **DROL** [CEEKAY] — Már vagy 1 éve átrakták ezt az 1 lemezoldalas mászkálós game-t. Hasonlít az *ATLANTIS*-hoz, de annál királyabb, mert tele van sprite-tal! Leírás van róla a '92-es CoV Évkönyvben.
- **FLI-EDITOR** [TLC of Coroners] — Ebben egész képernyős grafikát lehet késziteni. Egy karakteren belül bármilyen szin lehet, vagyis nem csak 4 szin!
- **FLIPPER EDITOR** [TCFS] — Ez egy nagyon cool flipper-szerkesztő program. Szuper!
- **HI-RES ART STUDIO** — Sajnos ez még készülget 'á lá' CSORY!
- **KRYPTONITE** [TDD OF TIT] — Ez nem mai játék, TDD már rég az MX csapattagja, de megér annyit, hogy megemlitsük. Cool 1 lemezoldalas lövöldözős játék, *ARMALYTE* sprite-okkal!
- **LLOYD** [RACHY] — Ez egy logikai játék a RACHY of MX-től. Szódával elmegy!
- **LOGOPAINT** — Lemezes felhasználói progi, TCFS készitette. Nagy átlagban másolásvédelemmel van ellátva és csak 1541-esre. Azóta talán már változott a helyzet. Mindenesetre megvan hozzá minden eszköz, hogy egy isteni LOGO-t készitgessünk némi fáradtsággal, de szinte minden a *** alá van helyezve, csak rajzolni kell!
- **LOGY** [DOKY] — Igen cool, csúcs zene, digitalizált megaképek, tuti logikai játék. 2 lemezoldal, de lehet hogy csak 1!
- **NIBBLY'92** [Plussycats] — Ez egy aranyos „kukacos" game. Szép grafika, tuti zene, 1 file.
- **NIGHT MISSION** [Muffbusters] — Újabb keletű konverzió, egy szuper flipper játék.
- **OVERLOAD 1/2** [PROKY] — Két részes logikai játék. Cool, de azért nem annyira!
- **THE POWER** [TCFS] — Szép grafika és kiemelkedő zene. Sok szintje van, a *PIPEMANIA*-hoz és *THE CLOUD KINGDOM*-hoz hasonlóan itt is kódokkal lehet átváltani, és hogy el ne felejtesem, ez IS lemezes, pontosabban 1 oldalas játék!
- **PUZZNIC 3.** [TCFS] — Az 1 éve EVS gondozásában megjelent *PUZZNIC* után itt a *PUZZNIC 3*. Cool, és ez is csak 1 file!
- **RASTERRUNNER+** [TCFS] — Ez a *TRON* c. film alapján készült game. A filmben két űrmotor versenyezett egymással, csikot húztak maguk után (nem a vezető volt...), aki beleszáguldott a másik vonalába, az meg szépen felrobbant. Na, ez a játék lényege, csak kissé tuningolva van a régihez képest. Magyarul érdemes beszerezni. És kitől?!
- **ROCKMANIA** [TCFS] — Ez hagyományos ROCKMAN, csak itt két játékos is játszhat, és csúcs a szinvonal.
- **SPEEDBALL** [TCFS] — Kissé nehéz jellemezni. Ez egy sportjáték, ardace elemekkel, a jövő évezred brutális játéka, hasonlít a rugby-hez, csak kissé tuningoltabb szerelésben. A cél a totálisan és brutálisan bevitt laszti. COOL!
- **STUNT CAR RACER** [WRECK] — Pár dolog a stuffhoz: A kép felső részén egy tengely helyezkedik el, vagyis amikor a kanyarban fordulunk, a kocsi süllyed, és igy leér a tengely, ami miatt a csik növekszik. Például, ha egy ugrató előtt jól odanyomunk a gáznak, akkor a kocsi ugrat egyet, és ha túl magasról esünk majd vissza, akkor a tengelyen egy lyuk lesz. Ha a csik végigér, eltörik a tengely, és a két kerék láthatóan felemelkedik, a tengely pedig szikrákat vet a súrlódástól.
- **SUPREMACY** [Mr.SIZ] — Az egyik legjobb C64-es átirat, leírás a CoV Évkönyv '91-ben. Jövőben játszódó stratégiai játék, bolygókat kell elfoglalnunk, harcolnunk a választható négyfajta riválís ellen, telepíteni és fenntartani a rendet! A grafika nagyon szép, minden KEWL! és ilyesmik. Aki szereti a stratégiait, szerezze

be!

- **THRILLER** [TOP Systems] — Ez egy szöveges kaland, ami tele van OBY elsőrangú ötleteivel.
- **TONIDO** [TGH] — Ugyanolyan, mint a *PIPEMANIA*, csak sokkal jobb!
- **TRON** [Muffbusters] — Ez már a harmadik, az elsőt BATYA, a másodikat MUCSI írta. Logikai játék, két vonallal kell menni egy téglalap alakú pályán, úgy, hogy a vonalak ne menjenek egymásnak.
- **TURN IT** [CSORY] — Ez egy nagyon jó kis logikai játék. 1 file-os!

Egyéb hírek:

- Nem gyárt a TERRORISTS több programot! Tarzan áttért PC 286-osra, a többiek pedig Amigán működnek tovább!
- Bedobta a törölközőt a WLS! Utolsó közös munkájuk az East Calling West 2. volt, melynek intróját GENIUS készítette.
- Muffbusters-ék is áttértek Amigára. Első programjuk egy 3D Amőba lett, de azóta is szorgosan dolgoznak egy újabb, „élethűbb" verzión!

• Jahny of Jahny Crew©®™, Budapest
• LACO of WLS, Dunakeszi
• Proky of Sex'n'Spirit, Budapest
• Unreal of Methabolix Inc., Debrecen
• Winchester from BHMS, Kistokaj

További mindenfélék

- **HEROIC** — Az EDC nevű Plusis csapat egy tagja megjelentette ezt az 1 lemezoldalas game-t. A játék lényege elég lényegtelen, balra scrollozódik a képernyő és közben lőni, meg fel/le lavírozni kell egy akármivel. A szintkódok a következők: 2 - APHYFFDNOQRT; 3 - GBLJUSLFHZZA; 4 - DGTWZXFIPMLB; 5 - NLGYZWQGJBAE; 6 - PBOSRIIHGFCX; 7 - YYBFLPNMJAAH; 8 - LQQQIDCNRSWG; 9 - FUVUKIBOZZTS.
- **KRAKOUT PROF** [TCFS] — Ha eltaláluk egy „ajándékot" rejtő kockát, és közben nyomvatartjuk a '**CONTROL**'-t, örökéletünk lesz.

- A múltkori CoV-ok egyikében láttam, hogy egy tag valami prg-k névkezdő címeit írta le dilíseknek. Én is írnék valami ilyesmit. Leírom, hogyan törhetünk fel 2 codert. Az első RACHY/TIT műve, akkor íródott, amikor még 1991 volt. Ezzel a védelemmel találkozhat az ember a TCL & COBY MEGA C. illetve a RASTAN LEGEND nevű demókon is. A képernyő alsó 15 sorába hozzunk létre képernyő ablakot, majd monitorba húzzunk át. Ekkor: T 1028 1080 0333, majd > 033F F0 és > 0368 00. Ezek után indítsuk be egy kicsit a dekódert: G 333. Ha lefutott az általunk módosított rész, akkor: > 0C22 8D 3E FF 00 és G 105A. Innen már csak tömörítők vannak a programon.
A másik coder ezzel szemben egy RACHY coder és keletkezésének pillanatában keletkezett. Ilyet lelhetünk a PIPEMANIA-ban, vagy a TERROR NEWS #17-ben, csakhogy ez utóbbin még legalább egy Jahny coder is van. Itt az alsó és felső 4 sor kivételével hozzunk létre képernyő ablakokat, majd úgykódjünk fantasztikus monitor programunkkal, melyet csodagépünkbe építettek: T 1030 1080 0333, >035E 00, G 338, > 0C16 80 3E FF 00, > 035E 20, > 03A0 A9 34 48 28 4C 5E 03, G 3A0. Ezek után a mahinációk után jöjjön a következő rutin:

```
A 03A0    SEI
          STA $FF3F
          LDY #$00
          LDA $1100,Y
          STA $1000,Y
          INY
          BNE $03A6
          INC $03A8
          INC $03AB
          LDA $03AB
          CMP xx
          (xx - ide azt írjuk, ami a
          coderben eredetileg volt,
          pl.: TN #17: #$FC,
          PIPEMANIA: #$2E)
          BNE $ 03A6
          STA $FF3E
          BRK
```

Az ezek után következő tömörítők kezdőcímét a coder-ben $0C20 körül megtalálható JSR utasításból olvashatjuk ki (pl. TN #17: $1028, PIPEMANIA: $1010). Ennyi!

• GERLICZE RAFAEL, Nyíregyháza

- **EUROPEAN GAMES** — Ez egy magyar tákolmány, közepes szintű sportproggy. A 'SPACE' megnyomása után beállíthatjuk a játékosok számát (1-4), majd öt sportág közül választhatunk. Távolugrás: A joy-t jobbra/balra húzva, rázva gyorsulhatunk, majd jobbra/fel átlós irányba elfordítva ugorhatunk. Az ideális szög a 35 és 45 között van. Úszás: Ha egyedül játszunk, akkor az alsó figurát irányítjuk. Mint előbb, úgy gyorsulunk itt is, levegőt a tűzgomb nyomásával vehetünk. Súlyemelés: Mint előbb, itt is úgy emelhetjük fel a súlyt. Tűzgomb megnyomására pedig eldobhatjuk. Kalapácsvetés: Irányítást lásd távolugrás. Evezés: 600 méteren keresztül kell rongálnunk a joyt. Kezelése a többihez hasonló.

• Gombás Bálint, Kaposmérő

Néhány program indítási címe:

AIRWOLF — SYS 7633
APOLLO MISSION — G 3B2E
APPLE TOUR — SYS 4136
ARTHUR NOID — RUN
ASTRO PLUMBER — SYS 4128
AURIGA — SYS 5222
BERKS 3. — G 1088 vagy SYS 4234
BIG MAC — G 3131
BLAGGER — G 241A
BLAZE — SYS 9728
BMX RACERS — SYS 16128
BRIDGEHEAD — SYS 8192
COMMANDO — SYS 9843
CORMAN — SYS 4112
CRAZY GOLF — SYS 12288
CSODÁS SIMON — SYS 14547
CUTHBERT IN THE SPACE — SYS 4473
DANGER ZONE — SYS 4112
DARK TOWER — G 1E4B
DEATH RACE — SYS 14364
FUTURE KNIGHT — SYS 10815
GHOST'N G. — SYS 4334 + RUN/STOP
GHOST TOWN — SYS 15027
GUNLAW — SYS 4120
GUNSLINGER — SYS 8700
INVADERS — SYS 4110
KUNG FU KID — G 2000
LAWN TENNIS — SYS 9952
LOCOMOTION — SYS 4352
MAJOR BLINK — SYS 4232
MYRIAD — SYS 16284
NINJA MASTER — SYS 15104
OLYMPIC SKIER — SYS 16192
PAPERBOY — SYS 14592
PUNCHY — SYS 4112, SYS 15298
RED MOON — SYS 4128
ROBIN THE RESCUE — SYS 9984
ROCKMAN II. — SYS 4112
SHARK ATTACK — SYS 8192
SKRAMBLE — SYS 14848
SNOOKER — SYS 16384
STAR COMMANDER — SYS 4120
SWORD OF DESTINY — SYS 15896
TIME SLIP — SYS 4157
TUTTI FRUTTI 1. — SYS 8192
TYXCOON TEX — SYS 6144
VEGAS JACKPOT — SYS 8192
WILD WESTERN — SYS 4112
XARGON WARS — SYS 7296
XZAP — SYS 4346
YIE AR KUNG FU I-II. — SYS 10795

• Scorpio alias Forgács Viktor, Eger

Magnófej beállítása:

Tegyünk be egy programkazettát, és indítsuk el a magnót. A magnófejnél lévő lyukba dugjunk egy kis csavarhúzót. A mellékelt program futtatása (SYS 300) után tekerjük a fejbeállító csavart addig, amíg tiszta hangot nem hallunk, és már kész is!

```
A 123     SEI
          LDA $01
          ADC #$38
          STA $FF11
          CLI
          JMP $0123
X [RETURN]
```

• Scorpio alias Forgács Viktor, Eger

Tipphalmaz:

- **ASTEROID GAME** — RUN, melegstart, LIST 910. Itt: E = élet. 20-nál több nem célszerű. C = a 2. pályán már összegyűjtött * szám, max. 29. P = pont. 1. pályán érdemes berhelni, max. 499.
- **GREEN BERET** — A 1120 JMP $800A, RUN, A 2C4C JMP $2C1D, restart: G 1B00. Örökélet.
- **MISSION MARS** — A 1C3C hex. címen NOP — sérthetetlenség az első 2 pályán.
- **P.O.D.** — >279D DEC $00 — nem jönnek a hernyók.
- **PUNCHY** — A 17EE JMP $ 800A — nincs paradicsom és tojás.
- **SPACE MISSION** — A 330. sorban H + H — 0 és C = C — 0.
- **SLIPPERY SID** — 1250: CI = CI — 0.
- **3D TIME TREK** — Elég jó „szimulátor" lehetett volna úgy 3-4 éve. Most egy kicsit ósdinak tűnik, különösen, hogy mindig kifagy! Start: SYS 4352. Irányítás: PORT 2, és:
'**B**' — battle computer
'**L**' — szektor térkép
'**M**' — térkép
'**N**' — űrugrás
- **WACKY PAINTER** — 65: RT = RT — 0.

• CPOB, Debrecen

Pár POKICE:

- **GALAXIANS** — POKE 9635,165 (örökélet)
- **GULWING FALCON** — POKE 8870,173 és POKE 11219,173 (örökélet)
- **KIKSTART** — POKE 9078,165 (örökidő) POKE 10403,165 (örökélet)
- **KULCS** — POKE 6500,173 és POKE 6648,173 (örökélet)
- **ROBIN HOOD** — POKE 8808,165 (örökélet)
- **TRAILBLAZER** — POKE 12169,173 és POKE 12167,173 (örök ugrás)

• Nohl Attila, Budapest

Pár POKICE #2:

- **A-07** — POKE 25355,234: POKE 25356,234: POKE 25357,234 (örökélet)
- **ARENA 3000** — > 241E 20 70 DB, > 2546 20 70 DB, > 2565 20 70 DB — irányítás: fel/5, le/R, jobb/6, bal/D.
- **BONGO** — > 2CA3 20 70 DB — irányítás: fel/3, le/W, jobb/4, bal/A.
- **FANTATORN** — POKE 4667,48 (örökélet)
- **MONTY ON THE RUN** — POKE 11731,255 (örökélet)

• JOKER Soft, Maglód

Kis trükk (rázkódás):

```
10 SCNCLR:VOL8
20 A$=CHR$(27)+"V"
30 B$=CHR$(27)+"W"
40 CHAR,10,10,"JOKER SOFT"
50 FORI=1TO30
60 ?A$+B$:SOUND3,600,3
70 NEXT
```

• JOKER Soft, Maglód

Prg.-technika:

1. FLD rutin

A képernyő elmozdítása függőleges irányban, akár GFX üzemmódban is, akár az egész képernyő kitolása lefelé.

```
A 2200  LDA #$00
        STA $FF0B
        LDA #$10
        STA $FF06
        LDX #$08
        CPX $FF1D
        BNE $220C
        NOP
        LDX #$01
        LDA #$E0
        LDY $FF1D
        CPY $FF1D
        BEQ $2219
        STA $FF1F
        TYA
        AND #07
        ORA #10
        STA $FF06
        DEX
        BNE $2214
        JSR $DB11
        ASL $FF09
        JMP $FCC3
A 2248  SEI
        LDX #$00
        LDY #$22
        STX $0314
        STY $0315
        CLI
        JMP $FF52
```

Az elején egy nagyon fontos dolog: a rasztermegszakítás pozicionálása a képernyő tetejére, majd a függőleges finom scroll-t (FF06-ban) inicializáljuk! Ez azért kell, hogy ne berhelje szét a képet, és ne remegjen az egész. Ja, nem árt, ha mindig egy helyen tolja el a képet, mert kissé zavaros lenne a kép, ha találomra scrollozgatná! Ezután kivárunk egy karakterhelyet (fontos, hogy pontosan karakterhely elejéig várjon, tehát 00, vagy 08-ig!). Innen fogjuk a képernyőt eltolni. A tényleges eltoló rutin a NOP után kezdődik, és az eltolás mértékét a NOP utáni LDX-ben szabályozzuk! Fontos, hogy ez ne legyen 00, mert a gép akkor 255 pixelnyit fog értelmezni, és néha ez elég az elszálláshoz!

2. 40x40-es valódi képernyő

Ez nem csalás! A képernyő valóban 40x40-es lesz, a felbontás pedig marad (8x8 pixel)!

```
A 2200  LDY #$06
        LDX #$7E
        CPX $FF1D
        BNE $2204
        STY $FF1D
        NOP
        NOP
        NOP
        LDY #$10
        LDX #$68
        CPX $FF1D
        BNE $2213
        STY $FF14
        NOP
        NOP
        NOP
        LDY #$F6
        LDA #$08
        LDX #$EE
        CPX $FF1D
        BNE $2224
        STY $FF1D
        STA $FF14
        LDA #$04
        STA $FF0B
        JSR $DB11
        ASL $FF09
        JMP $FCC3
```

A működési elvről elég legyen annyi, hogy a képernyőn a keretet úgy „bontjuk le", hogy kivárjuk azt a raszterpozíciót, ahol valós (40x25) üzemmódban a screen alja van, persze itt (40x40-nél) ez nem C8, hanem 68, és itt az egész screen-t „felrántjuk", majd oda rakjuk az új képernyőt. Ugyanis arra a részre, amit mesterségesen hoztunk létre, már új képernyőt kell definiálni. Ez hülyén hangzik, de mindjárt megértitek, ha azt mondom, hogy egy új FF14-memória kell arra a rézzre. Néhány állítási lehetőség: a plusz képernyősorok állítása a 2. sorban (LDX #$7E) — +1 sor: 0E, +2 sor: 16, +3 sor: 1E és így tovább. Ehhez kell állítani a 9.sor (LDY #$10) értéket is — +1 sor: C0, +2 sor: B8, +3 sor: B0 itakdase... Először úgy fog runnolni a kép, mint Michael Jackson a romániai koncert után, tehát a TV-t is állítgatni kell valószínűleg! Nekem PHILIPS monitorom van, az úgy 34 sorig állni szokott mint Katiban a gyerek. A 2248-as rutin mindkét megszakítás indítására alkalmas. A 40x40-es üzemmódban, ha $FF14-et #$10-re pozicionáljuk, akkor a CHAR memória $1400-$17E7 között lesz, míg a színmemória $1000-$13E8 között. Az első #$18 (GY.k. 24) byte nem ott van, ahol várnánk, a szín $13E8-$13FF-ig, míg a chars $17E8-$17FF-ig!

• St. GLS of Delta System, Budapest

LASER SQUAD *(folytatás a CoV 28-ból)*

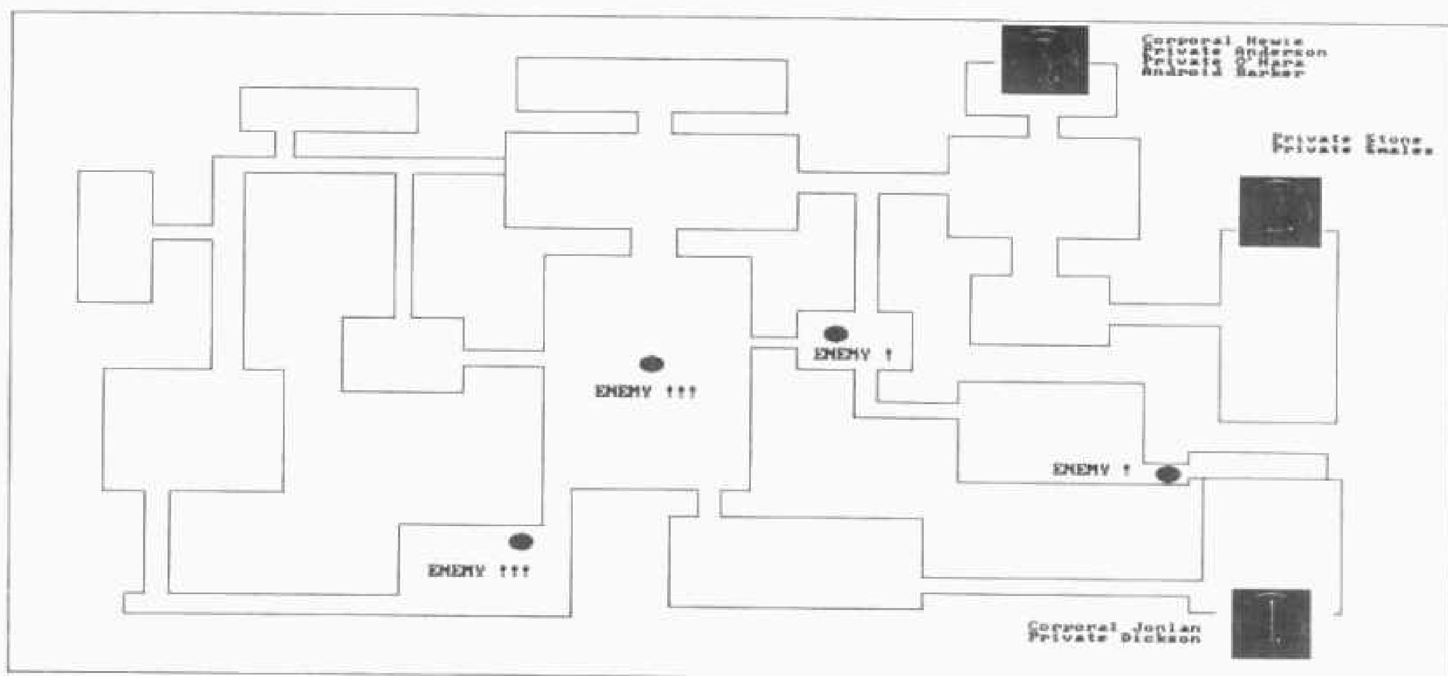
MOONBASE ASSAULT

Feladatunk itt már lényegesen izgalmasabb és összetettebb, mint az előbbi küldetés esetében, egy holdbázist kell vissza vagy elfoglalnunk az ellenségtől. NYOLC emberünket kell felszerelni 250 creds-ből 7 hapsi ellen, az egyik kedvencem! Gondolom SOKAT segít a térkép, végül is a lényeg rajta van, ezért csak egy keveset adnék még hozzá. Az általam összeállított crew összetételén nyugodtan lehet változtatni, csak ügyelni kell arra, hogy legyen kettő, de inkább három gránátos! A többieket a kézifegyveren kívül NEM érdemes felszerelni gránáttal, mivel mire átváltnak arra és kiélesítik... szóval jobb, ha CSAK lőfegyvereik vannak. Embereinkkel mozogjunk a (térképen!) befestett pontok felé, csoportban. A legalsó bejáratnál fent, a csapóajtóból nyíló folyosó kanyarulatába (huh!) vágjunk egy kiélesített gránátot, azután húzzunk el — a hullát utána raboljuk ki. A jobb felső csoport két tagja induljon lefelé a folyosón — a jelölt ponthoz, ill. ellenséghez, ide is egy gránát kerüljön, a gránátossal szedjük fel a hulla fegyverét. Talán többet mondanom sem kell, használjuk ki a fedezékeket és mindig legyen kb. 20 maradék akció-pontunk! Ez a lesipuskázáshoz kell majd. FONTOS, hogy helyenként gázpalackokat láthatunk. Ez sokszor igen érdekes módon segíthet — velem megesett, hogy pár fickó ilyen közelében foglalt helyet, s röhögtek az én egyke pókomon, ugyanis már csak egy-két sorozatra futotta neki, s mivel messze volt, el se találta őket..., de egy eltévedt sugár belecsapódott az egyik ilyen palackba. A hatás fergeteges volt, a legerősebb gránát produkál ilyeneket! Persze nem árt vigyázni, ugyanis ekkor a terep különböző pontjain IS detonáció lépett fel, de senki se sérült meg az enyéim közül (az ellenséges kommandósok pedig szépen néztek ki a falon). Mit mondjak még, színvonalas, szerintem nagyon jól sikerült része a játéknak!

RESCUE FROM MINES

Itt három emberünket kell kiszabadítanunk egy bányából átalakított börtönből. Az ellenség mindegyiküket külön cellába helyezte, távol egymástól! Öt emberünket 250 creds-ből szerelhetjük fel, de mindenképpen kell magunkkal vinni 3 db. EXPLOSIVE-t, vagyis robbanószert! Ez úgy használandó, mint a gránát, CSAK sokkal nagyobb detonációt okoz, a cella páncélozott ajtaja elé kell elhelyezni, azután fedezékbe vonulni, s máris szabad a társunk. Természetesen itt is vannak ellenségeink, szám szerint hat fegyveres ellen. A feladat nem olyan nehéz, használjuk ki a hosszú folyosókat, és vigyázzunk, mert kevés a fedezék! Egyébként akkor is győzünk, ha társainkat ugyan nem szabadítottuk ki, de mindenkit kinyírtunk. Egy-két fontosabb tippet megemlítenék még... kinduláskor rögtön menjünk jobbra egy emberünkkel, mögötte egy robbanószerrel rendelkező társa menjen. Na, a hármas folyosó legfelső csatornájába menjünk, élesítsünk ki egy gránátot, a következő körben meg is jelenik két muksó... Szadisták erre a feladatra egy páncélöklöt visznek. Mit ne mondjak, NAGYON könnyű feladat, embereinket bőségesen felszerelhetjük, hárman simán kaphatnak négyes páncélt, a többiek pedig hármasat — esetleg fordítva. Ne felejtsük ki a robbanószert, bár én mire elértem volna a foglyokat, addigra már egy ellenség se maradt, s vége...

MOONBASE ASSUALT pálya térképe



PARADISE VALLEY

Ezzel a feladattal szenvedtem legelsőre a legtöbbet, s be kell vallanom, még ma sem tudom, hogy végigjátszottam-e. Ugyanis belenyúltam poénból a játékba, s feltuningoltam a karaktereket... azután nemsokára vége lett a játéknak, csak az volt a gyanús, hogy nem a szokásos max. 100 pontot kaptam, hanem pár millióval többet — később játszottam vele normálisan is, de még mindig van egy-két problémám. Mindenesetre mire ezt elküldöm, talán már rég túl is leszek rajta! Nos, egy őserdei völgyet elárasztottak idegen civilizációk. Ezeknek a vezetőjük a SECTOID-ok, a labirintusukat az alsó részen láthatjuk, ha játék közben behívjuk a SCANNER funkciót. Ide nem lehet egyszerűen bejönni, én is szenvedtem a bejárat keresésével, míg megtaláltam: a játék elején bal oldalt kell elhelyezni harcosainkat. Tőlük jobbra fa és növénycsomók, bokrok vannak. Két helyen ezek közrefognak egy üres helyet, ez ugyanúgy néz ki, mint a föld (GROUND) DE ERRE rámenve az információs négyzettel, NEM ír ki SEMMIT az *'Object'*-nél a gép! Nos, ezek az átjárók, az útvesztő baloldali részébe vezetnek. Bevallom, oltári sokat szenvedtem ennek keresésével, először elmentem teljesen jobbra, átvágva a csapattal az őserdőn — itt békaszerű lények tömkelege fogadott, elbástyáztam a csapatot a folyó bal szélére, a békák a jobb és jobb alsó részről jöttek — az alakulat a növények mögül lőtt rájuk, rendesen, de irtó sokan voltak, a végén már nem is volt növényzet semelyik oldalon sem, de számuk nem fogyott ki, ellenben nálam már senkinek nem volt plusz töltényе, a második és esetenként harmadik újratöltés után sem, szóval kampec lett lassan mindenkinek. Átvágtam a folyón is, de nem bírtam a baloldali részen sokáig megmaradni, nagyon jól lőnek ezek a kis getymók! Egyébként a gép *VENEMOUS SPLURGE* néven emlegeti a drágákat... Na, szóval mind a hét és a hozzánk külön csatlakozó *CORPORAL HANSEN*-t is vigyük be a *SECTOID*-okhoz (ezek amolyan egérszerű lények), de előtte valamelyik mozgékony figurával nézzünk be a kb. bal felső sarokban lévő ládához, ott találunk egy YAR! kék kulcsot, talán még jó lesz valamire?! Visszatérnék még a fegyverekre is, itt van **MS AUTO CANNON**, ebből szerezzünk egyet-kettőt, mert nagyon jó robbanótöltetes fegyver, csak közelre ne használjuk és közelben NE AKADJON SEMMI a lövedék útjába, mert a detonáció saját embereinket öli meg! Egyébként ide is kellenek a gránátok, meg ami jó fegyver belefér a 250 creds-be, mindenesetre azt a néhány gránátost lássuk el **PUMP SHOT GUN**-nal és kivételesen töltennyel is! Egyébként nem árt vigyázni a vizekben való átgázolással, ugyanis ezekben egy-két nyomott medvepofájú víziszörny van lerakatban! Na és?! Mit mondjak még, a két *SECTOID*-ot sikerült letapogatnom pár **MK-1**-es lövéssel, de elég erős pajzsuk van és nagyon erős fegyverük, egyébként pedig nem lőnek olyan nagyon jól. Csak ott volt a probléma, hogy utána NEM TUDTAM kijönni innét. Próbálkoztam már mindennel, de a teleportok visszafelé nem működnek és a bent található bezárt páncélozott ajtót SEM tudtam kinyitni, ilyen van egyébként a folyó bal partjánál is, kőfal veszi körül mind a kettőt, nem robbantja fel ezeket az **AP75**-ös gránát, pedig itt az a legerősebb, nem használ semmit a talált kék kulcs, próbáltam *CORPORAL HANSEN* fénykardját és titkos tervét ill. eszközét — NO EFFECT, még egy sorozat **MS-AUTO CANNON** robbanótöltetre sem! Szóval bentről nem tudok visszajutni, kint meg csak a folyónál tudok úgykódni a békák ellen — nem sokáig. EZ VAN!

(Ez van, mi azért leközöljük a Koós Miklós, balatonvilágosi olvasónk általi küldött verziót is, azután mindenki fésülje össze, ahogy tudja! — CoVboy)

A pálya elején a térfél bal oldalán helyezhetjük el embereinket. Célszerű egy-két AUTO CANNON-t, és MK 1-est adni nekik. A játéktér két részből áll, egyik a völgy, a másik pedig az alatta levő üregrendszer, ahova titkos lejáratokon keresztül lehet lejutni. A lejáratok általában nyolcas bokorcsoportok (BUSH) középső üres négyzetében, vagy a sziklafalak bemélyedéseiben találhatók. Pár szó a völgy élővilágáról:

- **SECTOID**: Üregér, hagyományos fegyverzettel, az üregrendszerben található. Nem termelődik újra. **(Most üregér, vagy üreg-ér? — CoVboy)**
- **WATER DWELLER**: Aranyos vízlakó vérmedve, ez a legszívósabb a csapatban. Fegyvere nincs, de elég agresszív. A parton álló emberkéket előszeretettel fogyasztja el reggelire, a vízben állókat pedig szívesen rágcsálja. Ha megöljük, nem jön helyette új.
- **VENEMOUS SPLURGE**: Kedves jószág, leginkább mosolygó békára hasonlít, előszeretettel bújkál bokrokban, nehéz észrevenni, és elég szívós, főleg hatulról veszélyes. Kedvenc szórakozása: emberünk leköpdösése, a legjobb páncél sem nyújt ellene hatékony védelmet. Újratermelődik.

A felszedhető tárgyak:

- **BLUE KEY**: A legfelső ládában található, ki lehet nyitni vele a felszínen található két zárt ládát (a ládák tartalma: 4 db. AP-75-ös gránát, 4 db. MK-1, 3 db. AUTO CANNON).
- **PURPLE KEY**: Az egyik lenti ládában található (a legalsóban), ezzel a bezárt ajtókat tudjuk kinyitni.

A játék célja: A titkos tervet (SECURITY DEVICE) kell átjuttatnunk a völgyön. Nem kell mást tennünk, mint a titkos kütyüt vivő emberünkkel kimenni a pálya jobb oldalán.

CYBER HORDES

Talán ez a legnehezebb küldetés, de legalább van megoldása (legalábbis számomra)! Itt kizárólag gépek ellen kell harcolnunk és kivételesen mi leszünk a védők, egy bázist kell megvédenünk a behatoló robotok ellen. NYOLC emberünket 250 pénzegységből aggathatjuk tele. Sajnos ebben a küldetésben a páncélnak csak díszítő és lassító jellege van, ugyanis minden robot — kivétel a **PATROL DROID** — egyből átlövi, s még meg sem olvad, nekünk máris annyi. Plusz poénként még hozzátenném, hogy a gépek ritkán hibáznak, főleg ilyen egyszerű célzási manővereknél, tehát fél képernyőnyi távolságból rezzenés-

telenül eltalálnak, az eredményt nem is mondom. Kedvencem a **BATTLE DROID**, ez a legerősebb, pontosan lő és kb. 20 szintű páncélja van! A fegyvere külön szám, robbanótöltetes, olyan **MS AUTO-CANNON** féle, csak sokkal pontosabb! Nagyszerű, kezdjünk is neki, mazoguyoknak ajánlom rögtön a 7. nehézségi szintet. Tehát mindenkinek 0 páncél, **MS AUTO-CANNON, AP75 GRENADE**. Kiegészítésként néhányuknak plusz töltény, másoknak **+AP75** és sok-sok **AP60**. A társaság bizakodóan tekint a jövőbe, kezdődik a játék. A robotok egy része és főként hangsúlyoznám, hogy a **BATTLE DROID** a bal alsó sarokból indul. Ez a droid ezután átmegy a jobbra nyíló folyosón, és a lenti helyiséget tiszteli meg, elkezdi szétlőni a főközponti bizgentyűket. Magyarán pár emberrel, sok gránáttal húzzunk oda, a többieket adjuk lesipuskásnak! Hmmm... ezzel a feladat lényege kimerült, SORRY!, de ennyi tippet lehet adni, a többit és főként a robotok mozgási útvonalát lassan megszokjátok és menni fog! Lépésenkénti receptet sehol se adtam, az megölné a játék izgalmát!

WOTCHER! Akkor győzünk, ha négy robotot átadunk a roncstelepnek, sok robot nem mozog állandóan, de van 2 **PATROL**, 2 **CYBER DROID**, egy **BLASTER** és **BATTLE DROID**. Néha különös dolog történik, engem például nem lőtt szét egy tőlem két lépésre lévő szépség, a kis cuki **BLASTER** (vagy **BATTLE**?)!

Ajánlom ezt a játékot mindenkinek, annak is, aki különben utálja a stratégiát és egy RPG, AD&D játéktól kirohan a klaviatúrán át! Nálam mostanában PLUS/4-en ez a BEST, a KING, meg ilyesmik. Nem túl bonyolult, de megvan benne a stratégia szépsége és nem unalmas, kifejezetten izgalmas egy játék!

Ezen a gépen nyugodtan lehet az első három helyezett között DISK-en, kazettások körében megérdemli a neki szerény első helyezést... WOW!

• **Jahny of Jahny Crew©®™, Budapest**

DIGITAL BALL

Ez egy Digital ball leírás. Ha még nincs meg rakjátok be a plusi sarokba(!), de ha már meglenne dobjátok ki. **(Dehogy dobjuk, akkor állna a digitál bál! — CoVboy)**

A program egyike a „falbontó" labdajátékoknak, szupi grafikával. Egyszerű program, de aki mégsem tud vele játszani annak itt a leírás:

Az irányítás:
- Jobbra, balra: kurzorbillentyűk;
- labda eldobása: 'run/stop' vagy 'shift';
- asztal rugdosása: 'space'.

A feliratok:
- Level: fokozat;
- score: pontszám;
- ball: labdáink száma;
- speed: labdánk sebessége;
- tilt: asztal rugdosása (ha túl sok, leállunk: ergo vége a játéknak);
- time: sarok kinyitásának időszámlálója (lásd később).

A pálya:

A pálya két részből áll, feliratból és játéktérből (most az utóbbi leírása jön). A játéktér legalján vagyunk egy labda-patti személyében. A feladatunk: a labdát pattogtatni amíg az a téglatömeget bontja. A játéktér két oldalán két-két labdanyelő van, ami sokszor megtréfálja az embert. A bal alsó sarokban egy „kapuval" lezárt terület van, ami néha megnyílik egy időre. Ez a terület az úgynevezett sarok. Amikor a kapu megnyílik, egy számláló indul be a *„tim"*" *felirat* alatt, de ha az idő letelik, a kapu újra lecsukódik és elzárja az utat. A sarokban különböző tárgyak szoktak lenni, melyekhez ha hozzáérünk valamit aktivizálnak. Ezek a következők:
- Tégla: a játéktér és miközénk egy szaggatott téglafalat von segítségképpen;
- bomba: na vajon mire jó?;
- ilves: egy plusz labdát ad;
- kérdőjel: ha zöld színű odaragad hozzánk a labda, és mindig újra szerválhatunk, ha barna színű, akkor visszarakja az addig lebontott téglákat.

Na, akkor lássatok neki!

• **Asterix, alias Makai Gábor, Tóalmás**

ROCKSTAR MANAGER

Íme egy ismert manager program leírása. Egy együttest kell menedzselni, amely tetszés szerint 1,2,3, vagy 4 tagú lehet.

Mi a két kezdő managert alakítjuk. Először ki kell választani a menedzselni kívánt sztárt (sztárokat). A választásnál figyelembe kell venni a sztárok árát és hírnevüket. (proovy = megszokott; far out = megúnt; outsight = felejthető; brilliant = briliáns; amazing = szórakoztató; wild = vad).

Egyértelmű, hogy az utolsó háromból válogassunk.

Következő lépés a hangszerek kiválasztása. Ezek lehetnek újak, használtak, agyonhasználtak, de előtte mindenki kedvenc együttese nevét adhatja a csapatának. E válogatás és töltögetés után egy négypontos menübe kerülünk:

1. **Gyakorlás**: Ki kell választani, hogy hány napig gyakoroljon az együttes (max.5);
2. **Fellépés**: Ha elhatároztuk, hogy hatalmas tudásunkkal másokat is elámítunk, ki kell választani, hogy hol lépünk szeretett közönségünk elé:
   - Pubs = kocsma! (max. 200 belépő)
   - Clubs = klubok (max. 500)
   - Universities = egyetemek(max. 1500)
   - Concert halls = koncert termek (max. 4000)
   - Stadiuns = stadionok (max. 10000)

   Utána döntsük el, hogy hány napig rémisztgessük az embereket (2-7 nap) és hogy mennyiért áruljuk a jegyeket (a legjobb, 10-est választani!)
3. **HÍREK**: A „The Stun" újságból megtudhatjuk a legfontosabb híreket. Pl.: a sztár megtámadott egy riportert, megette a kocsiját, meghalt, megtámadták az idegenek, ez a menüpont teljesen fölösleges, csak az idő telik el.
4. **Ajándékozás**: Sztárunknak adhatunk valamilyen csekélységet. Szintén semmi értelme. Nem jelent semmilyen változást.
5. **Record** = felvétel: Ha valamelyik hanglemezvállalat forgalmazni akarja a zenénket, 3-5-10-15-20 %-os részesedési ajánlatokat tesznek. Ha a 20 %-osat is visszautasítjuk akkor többször nem hívnak! Ha elfogadjuk valamelyik ajánlatot, a menüben megjelenik a Record menüpont. Ki kell választani a studiót, ahol fel akarjuk venni remekművünket. Az egymás után felhangzó zörejekre vagy új nevet adunk, vagy elfogadjuk, amit a manager ad. Ezután több felvételt már nem készíthetünk, a record helyett release lesz a menüben.
6. **Release** = kiadás: Először el kell döntenünk, hogy az összes számot kiadjuk (release album) vagy csak egy számot (release single); Az album kiadásánál meg kell adni a lemez nevét. Egy kislemez kiadásánál, a kiadni kívánt szám kiválasztása után készíthetünk videofelvételt a számról. A videofelvételt tetszés szerinti rendezővel és helyen lehet elkészíteni. A helyszín után azt kell eldönteni, hogy miről szóljon a videoklip. Itt a horror-, szerelmi-, autós üldözési jelenettől kezdve minden badarságot megtalálunk. Ha már kiadtunk egy lemezt, nemsokára telefonhívást kapunk, hogy valahol valaki másolja a felvételeinket. Ekkor négy lehetőség van:
   - Do nothing = nem csinálunk semmit;
   - Sue the Scun = bepereljük a kalózt;
   - Send the boys round = odaküldünk pár kemény fiút;
   - Buy the +/—?!+'s out = megvesszük a kalóztól a felvételeket.

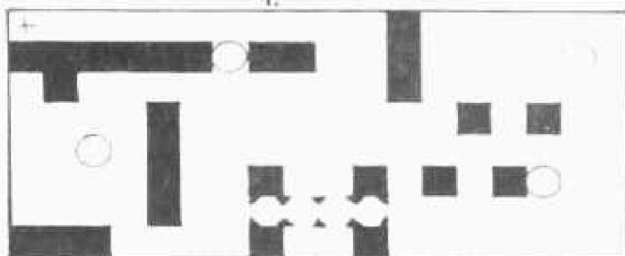
Néha vállalatok is felhívnak, hogy a mi nevünk alatt reklámozzák termékeiket. Ezt nem érdemes elfogadni, mert a termékük (Joka Cola, Lievie Jeans stb.) előbb-utóbb elromlik, s a mi hírnevünk károsodik (annyit meg nem ér az a 100.000 font).

A játék egy évig tart, s ez alatt kell a slágerlista élére kerülni. A slágerlisták minden vasárnap lejátszák az első 10 számot. Olyan együttesek, mint pl: Dross, ZZZ top, Rent Shop Boys, The Whiplash Sisters, stb...

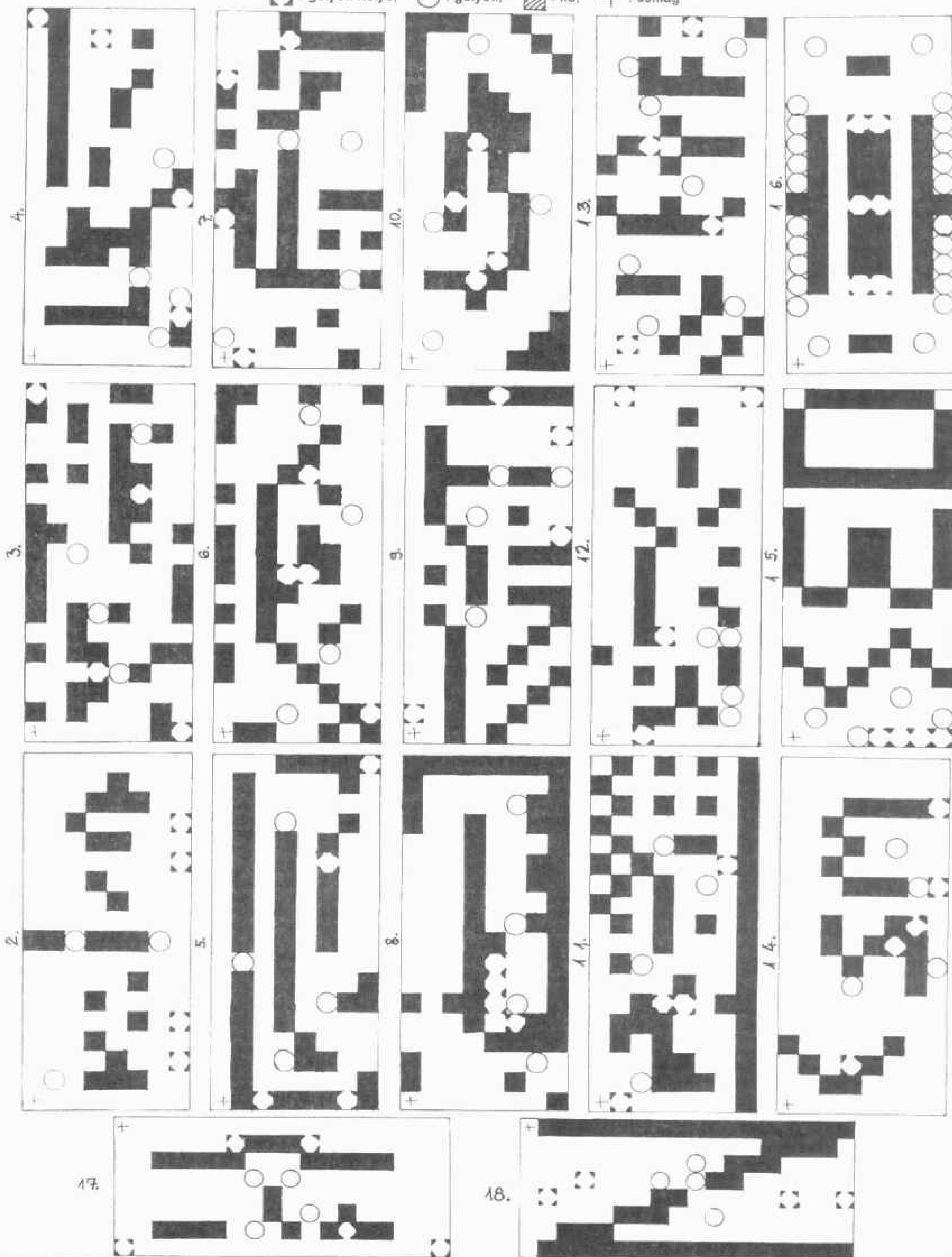
Egy ideig kellemes szórakozást ígér a játék, de utána megúnja a játékos az unalmasan ismétlődő cselekményeket.

• **Kozma Zsolt, Diósd**

CRATER+ térképek (Bárdos Imre, Borsodnádasd)



: golyók helye; : golyók; : kő; : csillag



APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkek): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közöltteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

---

64 software

• 576-ban megjelent és egyéb C64-es programok eladása kazettán, lemezen. Lemezes programok kazettás változatai! **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u. 19. 8749

• Keresem az alábbi programokat kazettára: Gilded Age, North & South, Pirates, Elvira I-II, F-16 Combat Pilot, Stealth Fighter, Falcon, Fighter Bomber jó verzióját, akár megvételre is. Írjál! Cím: **Czifra Zoltán**, Miskolc, Kulich Gyula utca 2. 3/3. 3529

• Ha nem kellenek C64-re, lemezre új programok, akkor fel se hívj. De ha igen, akkor még írhatsz is! **Frankó Vitaly**, Békéscsaba, Andrássy 18/A. 5600. Tel.: (06-66) 28-242.

64-es kazettások! Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

• C64-re menedzser, üzleti, stratégiai, szöveges játékokat keresek magnóra, cserére vagy eladásra. Megegyezünk! Írj! Minden megoldás érdekel! **Dóczi Ferenc**, Tatabánya, V.Komáromi út 54. 4/2. 2800

• C64-en programcsere lemezen. Megvan: Dragon Wars, Centauri Alliance... Keresem: Bard's Tale I-III, Treasures of the Savage Frontier, Ultima-k, egyéb RPG/kaland játékok. **Fodor Gábor**, Budapest, XI. Ulászló u. 76. 1113. Tel.: 1866-317

• C128/64 gépre programokat adok, veszek cserélek. 10.000 programom van. Cím: **Járóka László**, Budapest, XIV. Adria sétány 6. L/I.2. 1148

• *C64 magnósok! Széles körű utántöltős programcsere! Csereálap: 170 db. Nevem, címem és telefonszámom:* ***Horváth Lajos****, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239.*

• C64 programok kazettán. Szuper árak, szuper kedvezményekkel. Első 10 megrendelőmnek 50 %-os árengedményt adok. **Rózsás Szabolcs**, Pápa, Dózsa György út 14. 8500

C64 programok! **Pásztor Miklós,** Tapolca, Simon I.u. 15. 8300

• C64 programok eladása kazettán! Szuper gyorsaság! Minden ötödik megrendelőm kap egy új kazettát! **Varga Gergely**, Pápa, Kiss J.u. 2/B. 8500

C64-es játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás — vétel — csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Több ezernyi program a kínálat. Cím: **YSOFT**, Budapest, Pf.: 229. 1701

• C64-re 300 lemeznyi válogatott program. 1 lemez programmal együtt 65,- Ft. **Erdődy János**, Budapest, Nagyrét u. 15. 1029. Tel.: 176-8481

• C64-es programok nagy választékban eladók! **Ihász Lóránd**, Budapest, IV. Farkaserdő u. 21. III/14. 1046

• C64-es játékprogramok nagy választékban! **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454.

• C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, árengedményes egységcsomagok csak nálam! Megrendelőim között február 5-én újból kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek! **Horváth Lajos**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239.

• C64-re szuper programokat és hardware-eket cserélek (sok utántöltős program). A csere tárgya lehet: Disc-Box, tápegység, HD lemez. Más megoldás is érdekel. Vennék AT konfigurációt (1-2 éves!). Válaszborítók NEM kell!!! Cím: **Galuska Szabolcs**, Miskolc, Kölcsey F. 7. X/1. 3524.

• C64-es programok eladók kazettán, kazettával együtt csak 380,- Ft-ért. 35 féle kazetta. Lemezes játékok, felhasználói programok, 140,- Ft lemezzel együtt. Válaszborítékért listát küldök. 2500 program. **Grásl János**, Tatabánya, II. Réti út 32. IV/3. 2800

• Keresem C64-re az EXILE nevű program leírását, térképét. Cserébe programot (Elvira, Lords, Supremacy, Addams Family, Soul Crystal), vagy pénzt adok. **Silke Ferenc**, Ormosbánya, Ady Endre út 16. 3743

• C64-es programok cseréje, eladása. SWAP contact! **Tanos Krisztián**/Rapper, Budapest, XX. Kossuth L.36. V/59. 1204. ISCH Crew!

• 576-ban megjelent és egyéb C64-es programok cseréje, eladása. Lehetőleg olcsó áron! **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u. 19. 8749

> C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy a november 5-i sorsolás 2 nyertese: Böjthe József, Békéscsaba, és Poczok László, Miskolc. **Horváth Lajos**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239.

• C64 programcsere! Mindegy, hány programod van, csak sok legyen! Írj! Minden levélre válaszolok! Lista, válaszborítok! **Luxi** (Shadow of the Night), Debrecen, Veres Péter u. 31. 4033.

• 64-es kazettások! Új CLUB alakult! A legújabb játékokhoz juthatsz hozzá! Válaszborítékért tájékoztatlak! Írjatok!!! A cím, ahol érdeklődhetsz: **Petrovics Zoltán**, Veresegyház, Hársfa u.1. 2112

• 576-ban megjelent és egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481

> Háj gájsz! Here is the disk news to 64. magyar nyelvű lemezújság, with szjúpör mjúzik & piktcsör. Küldj egy lemezt 30 forintos bélyeggel, ingyen rávesszük. **Faragó Imre** — Jerry, Budapest, IV. Külső Szilágyi u. 20. 1046

• 64-es lemezesek! Programokat legolcsóbban tőlem! Bélyeges borítékért listát küld: **Fekete Róbert**, Budapest, Szitás utca 46. 1208

• Utántöltős programok 70,- Ft-ért megrendelhetők C64-re, csak kazettára. A listából pár program: Vendetta, Creatures 1,2. Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Nyeste János**, Budapest, Virág u. 29. X/59. 1042

• C64 kazettán olcsó programokat adok-veszek. **Tőzsér Csongor**, Szekszárd, Landler Jenő u. 9/B. III/16. 7100

64 hardware

• Action Replay Mk V, VI, VII C64-re eladó!!! Cím: **Galuska Szabolcs**, Miskolc, Kölcsey F. 7. X/1. 3524.

• C64/II. + 1541/II. floppy + 80 db. lemez + magnó + 7 kazetta + 3 db. joy + hangdigitalizáló (szoftverrel) + PLOFI cartridge (resetgombos) + szakkönyvek, újságok eladók egyben: 22.900,- Ft-ért. Cím: **Szabó László**, Szikszó, Poprád út 3. 3800

• Eladó egy alig használt C64 + 1530 datasette + 2 db. joy + Final III. Cartridge leírással 21.000,- Ft-ért. Cím: **Gál Bendeguz**, Budapest, XI. Tétényi út 32/B. 1115. Tel.: (munkaidőben) 1760-844/580 mellék.

• Eladó C64 + 1541/II. floppy drive + magnó + joy + 100 db. lemez + 10 db. kazetta + reset + kézikönyvek 25.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Varga József**, Győr, Batthyány tér 23. 9022

• Eladó C64/II., 1541. floppy/II., 1530 magnó, 2 joystick, lemeztartó. Sok kazetta és lemez rengeteg szuper programmal: Street Rod, Creatures, North&South + szakkönyvek 35.000,- Ft-ért. **Szabolcsi György**, Budapest, III. Kerék u. 26. 1035. Tel.: 1685-983

• Srácok! Legolcsóbban C64-es konfiguráció! C64 alapgép + 1541-es floppy 1/2 éves, igen jó állapotban, szervizben ellenőrizve. Csak: 22.000,- Ft. Ráadás: Mikrokapcsolós joy + 50 db. lemez játékokkal + leírás minden játékomhoz. Délután érdeklődni! Cím: **Szmolnik Zita**, Budapest, XXI. Vénusz u. 27. F/4. 1214

• Eladó egy 1,5 éves C64/II., 1541/II-es floppy drive, magnó, 2 joy, 50 lemez, tartó, szakirodalom. Irányár: 25 ezer Forint. Tel.: Bp. 227-1622 **(Szombathy Pál)**

• Commodore 64/II. + datasette + 1541/II. floppy + 35 kazetta, ebből 5 gyári + 100 lemez + könyvek. Irányár: 39.999,- Ft. Cím: **Bognár Tibor**, Budapest, IV. Erzsébet utca 32. 1043. Tel.: 1895-094

• Eladó egy C64 CII., 1541-es drive, 1351 magnó, 2 joy, lemezek, kazetták, resetgomb, pótkábelek — 30.000,- Ft körül. Egy Videoton TV játék, 3-4 ezer körül. Jó állapotban. Keresek használt Amiga 500-at (csak gép + hálózati trafó) 32.000,- Ft körül. **Metál Zoltán**, Zalaegerszeg, Vizslapark út 31. III/23. 8900

> **Eladó egy C128D (beépített floppyval) számítógép + PHILIPS monochrome monitor + 2 joystick + egy teljesen új COMMODORE magnó + 30 db. lemez C64-es programokkal + 6 db. lemez C128-ra felhasználói programokkal + szakkönyvek + SINCLAIR ZX Spectrum 48 KB RAM számítógép + INTERFACE 2 + egy csomó játékprogram + szakkönyvek, akár külön is! Árajánlatokat kérek! Cím: Rektor Árpád, Dunaújváros, Öreghegyi út 27. 2400. Tel.: (06-25) 13-012 (7-16 óráig)**

• Sürgősen eladó C64 + Blue Chip floppy + 3 joystick (1 infra) + sok játék, üres lemezek és szakirodalom. Ára: 25.000,- Ft. Cím: **Szeredi Jácint**, Vác, Törökhegyi u. 13. 2600

• C64 infra joystick reális áron eladó. **Horváth Lajos**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239.

• Eladó egy C64 + 1541/II-es floppy drive + magnó + 3 vagy 2 joy + 16 db. lemez + 17 kazetta + szakirodalom. Árajánlatokat kérek az esti órákban. **Revóczi Kálmán**, Vác, Báthori utca 21. 2600. Tel.: 12-062.

> **Eladó 1 éves C64, 1541/II floppy, 200 lemez játékokkal, 3 joystick, Final 3, MPS-803 nyomtató, könyvek lehetőleg egyben, esetleg külön is. Érdeklődni 3-5-ig, az 1344-709 Bp-i telefonszámon, vagy levélben: Gödör Zoltán, Budapest, VIII. Nagyfuvaros u. 2/B. 1084.**

• C64/II. + 1541/II. + datasette + 100 db. lemez (tele) + 2 db. 50-es Diskbox + 25 kazetta + turbókártya + 2 joy + összes CoV + 576 KByte + könyvek: 35.000,- FT. **Barna György**, Miskolc, Tizeshonvéd u. 20. 1/6. 3525. Tel.: 324-367.

• Seikosha 180VC típusú nyomtatómat C64-hez sürgősen eladom. Ajánlatokat a következő címre várok: **Péterfy Áron**, Budapest, XII. Gyöngyvirág út 12. 1125

• C64/II. + 1541/II + Action Replay Mk VII + magyar nyelvű leírás + Enhancement Disk-ek + Datasette + 30 programokkal teli kazetta + 200 játékokkal teli lemez + CoV + 576 KByte összes száma + Cracker irodalom + felhasználói programozáshoz való könyvek. Az egészet egy Amigára cserélném, ez a legjobb. Irányár: 42.000,- Ft. **Nagy György** (44 crew), Maklár, Ady Endre 11. 3397

• **Eladó egy C64/II-es alapgép, 1541/II. floppy drive, Action Plus cartridge, MAUS, és 2 db. Joystick, valamint kb. 100 db. lemez programokkal + GEOS segédprogram, csak együtt. Irányár: 25.000,- Ft. Cím: Bérces Péter, Balatonboglár, Szentmihályi u.3. 8630. Tel.: (06-85) 51-261. (egész nap)**

• Eladó C64/II. + 1541/II. floppy drive sürgősen 18.000,- Ft-ért. Adok pluszban 200 lemezt (5.000,-ért), egy cartridge-t (500,-ért). **Fodor Miklós**, Budapest, III. Szőlő köz 10. III/7. 1032.

• Sürgősen eladó C64 + 1581 floppy drive + magnó + 3 joy. + kazetták + 17 db lemez + lemeztartó 26.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Lakatos András**, Miskolc, Csermely út 65. 3525. Tel.: (06-46) 356-708.

• C64 + 1541/II. + magnó + joyok + szakirodalom eladó. **Murányi József**, Mezőkövesd, Jegenyesor 27. 3400. Tel.: (06-40) 11-155

• Eladó: C64 (SpeedDOS, Resetgomb) + 1541/II. floppy (SpeedDOS, háromállású írásvédelmi kapcsoló) + 170 db. lemez + 2 db. lemeztartóval + magnó + 25 db. kazetta (11 db. gyári) + 3 db. joy + tartozékok + szakirodalom. Ára: 35.000,- Ft. Cím: **Mayer László**, Hegyeshalom, Iskola u. 1. 9222

• **Eladó külön is: C64/2 (7.990,-), új floppy (10.990,-), monitor (4.990,-), szakirodalom, 100 lemez teli játékokkal (3.990,-), együtt csak 25.990,-! Bódogh Attila, Tatabánya II., Dózsa György út 59. 2.lph. 4/3. 2800. Tel.: (06-34) 37-279.**

• C64-hez bővítőkártyák 800-1600 Ft. Final Cartridge III. 3000 Ft, epromégető 2100 Ft. Válaszborítékért részletes ismertető. **MIKROKLUB**, Várpalota, Pf.: 65. 8100.

• Eladó: C64/II. + 1541/II. floppy + RESET + 2 db. magnó + FINAL III. cartridge + 3 darab mikrokapcsolós joystick + 120 darab lemez + 40 darab kazetta + kb. 4000 program + Commodore Világ 1-24-ig + Computer Mánia 1 és 5 + BASIC könyv + lemeztartó. Ára: 45.000,- Ft. Címem: **Ballabás István**, Süttő, Ligettér út 20. 2543

• Hibás, de megjavítható C64-es alapgépemet, magnó nélkül, szuper programmal + joystickkal, magnóval rendelkező, jó Plus/4-esre cserélném. Minden megoldás érdekel. **Demeter János**, Mátészalka, Ifjúság tér 2. 4700. Tel.: (06-44) 13-768.

• Eladó egy C64/II. + 1541/II. floppy + 50 lemez lemeztartóval + PHILIPS monitor + magnó + 2 micro joystick. Irányár: 30.000,- Ft. Cím: **Pataki István**, Szombathely, Kodály Z.u. 28. 9700. Tel.: 25-543.

• Commodore 64 + Reset + 1541/II. floppy + dupla magn= + cartridge + 2 joy + 80 db. lemez + lemezlyukasztó + könyvek + kazetták + kazettatartó eladó. Ára: 24.000,- Ft. Cím: **Baráth Álmos**, Vásárosnamény-II., Bem József út 6. 4803.

• C64 eladó! Részegységek: 1541 disc drive, 100 db. programlemez, a legújabb játékprogramokkal. Magnó 3 db. kazettával, 1 db. joystick, 1 db. jó állapotban lévő ORION televízió. Ár: 40.000,- Ft. Érdeklődni lehet: levélben, vagy személyesen a délutáni órákban: **Horváth István**, Vác, Széchenyi utca 21. 2600

Eladó: Jó állapotban lévő 1541/II. floppy 12.000,- Ft. 50 db. lemez 3.000,- Ft. Összesen: 15.000,- Ft. Cím: **Koncz Ádám**, Tiszafüred, Húszöles út 49. 5350. Tel.: (06-59) 52-856.

• Eladó egy 5 éves C64 + 1541-es floppy + magnó + 2 joystick, cartridge, 70 lemez + kazetták. Irányár: 25.000,- Ft. **Koppányi Zsolt**, Budapest, XIV. Stefánia út 37. 1143. Tel.: 25-26-095

• Eladó egy Commodore 1802-es színes monitor. A készülék alig használt, garanciális. Irányár: 22.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Duba Róbert**, Budapest, XX. Berkenye sétány 7. V/34. Munkahelyi tel.: 1-311-921.

• Eladó 2 db. C64 datasette (egyik alig használt), 10 db. kazetta: 5.000,- Ft-ért, külön is. Magnók: 1.500—2.000, kazetták: 2.200,- Ft. Másolásra kiválóan alkalmas. **Tokár Tibor**, Szendrő, Nagyállomás út 25. 3752

• Olcsón eladó C128 + 1541C floppy drive + magnó Ó lemezek Ó kazetták. Érdeklődni lehet: **Vitéz Krisztián**, Monor, Kossuth L.u. 54. 2200

• Eladó egy C64, hibás (a casette port nem jó, de drive-val kiválóan megy). Ára emiatt csupán 5.000,- Ft. Címem: **Gortva Zoltán**, Budapest, XIV. Ungvár utca 52/A. 1142

Amiga

• Amiga programok cseréje, eladása. SWAP contact! **Tanos Krisztián**/Rapper, Budapest, XX. Kossuth L.36. V/59. 1204. ISCH Crew!

Szeretnél Amiga programokat? Írj! Válaszborítékért listát küldök. KÓNYÁR, Szolnok, Pf.: 39. 5005

• Eladó egy Amiga 500-as, Action Replay 2-es, 150 lemezzel, leírásokkal, újságokkal olcsón. Cím: **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi u. 105. 3377

• Eladó: (1 éves) Amiga 500 + 512 kByte bővítő (órával, kapcsolóval) + Commodore 1084S monitor (színes, sztereo) + lemezek + 2 db. joystick + szakirodalom. **Cserhalmi Miklós**, Budapest, II.Keleti Károly u. 43. 1024. Tel.: 1356-386

• Helló Amigások! Keresem a Lucasfilm eddigi remekeit (a Monkey Island II-t kivéve), továbbá a Chaos Engine, Cadaver — PayOff, Heimdall és Heart of China című stuffokat. Ezekért más stuffokat adnék! Na csá! Cím: **Steiner Balázs**, Budapest, XXII. Rózsa R.u. 28. 1221

• Eladó egy féléves Amiga 500 (38.000,- Ft). 512K órás bővítő (Telmex, 4.000,- Ft), TV-modulátor (2.500,- Ft), ROCTEC 3,5A külső drive (9.500,- Ft), 200 lemez játékokkal (50,- Ft/db, kérésre lista), 100-as lemeztartó (500,- Ft), 14" színes TV (22.000,- Ft). **Benkő Ákos**, Budapest, III. Pablo Neruda u. 8. IV/19. 1039. Tel.: 1801-484 (du. 6-7 órától)

• Hihetetlen! Eladó egy garanciális Amiga 500 (V1.3) 37.000,- Ft-ért, lemezek: 50-75 Ft-os áron, TV-modulátor 3.000,- Ft-ért, egér 1.500,- Ft-ért, színes TV 11.000,- Ft-ért. **Prohászka Gábor**, Győr, Benczúr u. 1/A. 9021

Amigára meglévő lemezeimet programmal együtt eladom (3.5"). Cím: Püski Csaba, Parád, Kossuth út 268. 3240

• Eladó egy Amiga 500, V1.3-as 1M Chip/Fast átkapcsolóval, filter-, halt-, bootselector-, hidegreset kapcsolók beépítve. 1 éves, csak 35.000,- Ft-ért. **Dalos Tibor**, Paks, Babits M.u. 3. VII/2. 7030. Tel.: (06-75) 18-644 (munkaidőben)

• Amiga programok eladók: 10,- Ft/db. Válaszborítékért listát küldök. **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi 28. 1183

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25" lemezek kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3113.

• Eladó Amiga 500-as + memóriabővítő + 1084S monitor. 1 év garanciát adok hozzá. Az egész egyben csak 66 ezer Forint. Valamint 5.25" külső drive, video- és hangdigitalizáló eladó. Cím: **Németi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182

• Amiga 500-hoz memóriabővítő 11.900,- Ft, Action Replay III. 7.900,- Ft, ezenkívül sokféle kiegészítő a legolcsóbban. Cím: **DERKO**, Budapest, Pf.: 701/679. 1399.

Originál, garanciális AMIGA 500 — 39.000,- Ft-ért? IGEEEN!!! Aki nem hiszi, járjon utána ezen a címen: **GIGA-LIGA**, Sopron, Pf.: 263. 9400

• Eladó egy Amiga 500 2 MB RAM-mal + 3.5" külső drive + Philips 8833/II. színes monitor + Star LC 200 színes nyomtató. **Kovács István**, Tel.: Bp. 178-4431

• Színvonalas SWAP Amigán! Főleg demo, de játék is! **JABY**, Miskolc, Szabadságharc u. 4. 3529

• Amiga 500-as számítógép TV-modulátorral eladó 35.000,- Ft-ért. Cím: **Oravecz Attila**, Budapest, XI. Irinyi J. u. 42. 1117. 1609-es szoba. Telefon: 1665-422/46-os mellék.

• Eladó egy Amiga 500 V1.3: 37.000,- Ft-ért; 0.5 MB bővítő: 3.900,- FT-ért; TV-modulátor: 2.200,- Ft-ért; Analóg joy: 1.500,- Ft-ért; Mikrokapcsolós joy: 500,- Ft-ért; Lemezek tele programmal: SONY 20 db. — 1.400,- Ft-ért; 3M 10 db. — 800,- Ft-ért; No-Name: 45,- Ft/db. áron, vagy a 100 lemez együtt: 4.900,- Ft-ért; újságok, szakkönyvek, CoV, 576, CM, AM, Nagy Amiga könyv, 1001 Amiga, DOS és BASIC könyv... Ez mind együtt: 47.000,- Ft. Cím: **Horváth Béla**, Budapest, XXII. Mátra u. 7. 1224

• Új, alig használt AMIGA 500 Plus eladó TV-modulátorral, valamint 30 db. lemezzel (SUPER játékok!). Ára: 53.000,- Ft. Cím: **Tóth Péter**, Kecskemét, Március 15. u. 9. I/4. Tel.: (06-76) 347-526.

• **Egyedülálló szolgáltatások a ZYMOSIS-tól! Amiga zenék, demók, játékok, audio- és videokazettán! Válaszborítékért ismertetőt küldünk! Cím: ZYMOSIS Software, Verőce, Asztalos János u. 8/B. 2621**

• Eladó egy Amiga 500-as (V1.3) modulátorral, 1 MB-os bővítővel, joystickkel, 50 db. lemezzel,]j programokkal. Irányár: 50.000,- Ft. Cím: **Sandoly Szabolcs**, Hatvan, Horváth M. út 23. III/11a. 3000. Tel.: (06-38) 11-046.

• Eladó egy megkímélt Amiga 500-as, PHILIPS monitorral, külső meghajtóval, memóriabővítővel, jutányos áron, részletre is! **Bérczy József**, Lajosmizse, Dózsa György út 64. 6050. Tel.: (06-76) 356-771.

• Eladó Amiga 500, 512 K-s memóriabővítő + 1 db. 3.5"-os külső drive + 150 lemez programokkal. Részletfizetési lehetőség! Érdeklődni az alábbi címen: **Jancsin Ferenc**, Békéscsaba, Lencsési út 8. 5600

• Amiga 500 + RF modulátor eladó 40.000,- Ft-ért. Commodore 1010-es 3.5"-os drive 8.500,- Ft-ért. Ha az Amigát, a TV modulátort és a drive-ot is megveszed, együtt csak 48.000,- Ft + 10 db. lemez ajándék. Cím: **Tóth Károly**, Sopron, Híd utca 4/A. 9400. Tel.: (06-99) 11-191. FAX: nincs, TELEX: nincs.

• Amiga programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.

• **Amiga programok eladók, magyar nyelvű is! Felbélyegzett borítékért listát küldök. Lavrincsik András**, Budapest, IV. Bocskay út 21. 1043

• Amiga szuper programok másolása (25,- Ft), lemezzel együtt: NONAME 69,- Ft, SONY FUTURE 89,- Ft. **Kalász Ádám**, Budapest, III. Kaszásdűlő út 7. VIII/75. 1033. Tel.: 187-0360.

• Amiga programokat nagy választékból cserélek, esetleg eladok. **Ferenczy György**, Budapest, VIII. Baross utca 4. 1088. Tel.: 1381-822.

• Eladó egy 3 hónapos Amiga 500 (43.000,-), 512 KB-os bővítő (4.000,-), 3.5" külső drive (11.000,-), TV modulátor (3.500,-), 170 db. 3.5" lemez programokkal (65,- Ft/db.), 2 joy (1.000,-), Mouse pad (500) + szakirodalom együtt csak 70.000,- Ft-ért!! Továbbá 576 KByte összes száma, CoV összes száma, GURU 1-5-ig (1800, 1000, 800). Aki egyben megvásárolja a gépet és az újságot, ajándékba kap Mikro Világ 42 számot is. **Takács József**, Kiskunlacháza, Bocskai u. 12. 2340

• Eladó Amiga 500, bővítővel (kapcsolós, órás), TV modulátorral, 130 lemeznyi programmal, 2 lemeztartó dobozzal, joy-jal, egérrel, szakkönyvekkel. Az ár megegyezés szerint. Cím: **Szőke Ákos**, Budapest, IV. Berda I. 30. VI/38. 1043. Tel.: 1694-681

• Amiga 500-as eladó, PHILIPS monitorral, külső meghajtóval, memóriabővítővel jutányos áron, részletre is! **Bérczy József**, Lajosmizse, Dózsa György út 64. 6050. Tel.: (06-76) 356-771

12" színes monitor (AMIGA): 14.000,- Ft. 14" VGA színes monitor (IBM): 20.000,- Ft. MONOCHROME monitor (AMIGA, IBM, C64, +4 stb.): 3.500,- Ft. 26" színes monitor (AMIGA, IBM CGA, C64, VIDEO stb.): 23.000,- FT. Cím: **Nagy Norbert**, Gyöngyös, Bethlen Gábor 10/2. II/15. 3200. Tel.: (06-37) 16-261

• Eladó egy A520 TV modulátor (3.000,- Ft), originál 621-es (629-es) (telefaxhoz is jó) festékkazetták. Amigán programcsere, eladás, nyomtatás (A/4). Utóbbi 2, 15,- Ft/db. **Kálmán Péter**, Szolnok, Kántor utca 2. 5000. Tel.: (06-56) 344-729

PC

• IBM PC-hez COVOX hangmodul 750,- Ft, eprométegő 7500,- Ft. Válaszborítékért részletes ismertető. **MIKROKLUB**, Várpalota, Pf.: 65. 8100.

• IBM programokat cserélnék. Listát kérek, és küldök. Cím: **Németi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182

• Programcsere PC-n! Cserealap: 250 MB. Listát kérek, ha lehet, lemezen. Minden érdekel, de kezdők kíméljenek. Cím: **Lehoczky Péter**, Bánk, Hősök tere 12. 2653

• Helló PC-sek! Keresem a Civilization, Gateway Corporation, Wing Commander II, Spellcasting 201, Sim Ant, Space Ace II, Indiana Jones 4 — The Fate of Atlantis és a Treasures of the Savage Frontier c. programokat. Címem: **Garai Zoltán**, Gádoros, Madách u. 7. 5932

• **Hi PC Guys!!! Ha olcsón akarsz programokhoz jutni, írj a következő címre: Győri István, Komárom, Jókai tér 2. 2900. (600 MB friss stuff).**

• Hi PC Guys! Olcsón eladó egy 43 MB-os Microscience winchester (13.000,- Ft). Alig használt állapotban, tele új stuffokkal. Érdeklődni lehet telefonon a (06-34) 43-336 számon, vagy levélben: **Kántor Zsolt**, Komárom, Táncsics u. 25. 2900

• PC-s programok nagy választékban eladók! **Ihász Lóránd**, Budapest, IV. Farkaserdő u. 21. III/14. 1046

• PC/AT programcsere. Listát és felbélyegzett válaszborítékot kérek. Keresem a Storm Across In Europe-t és a Pirates-t! **Simon Zoltán**, Budapest, XIII. Visegrádi u. 60. 1132

• IBM AT számítógépemet Amiga 500-ra, vagy 500+ gépre cserélném! Cím: **Jankovich Ádám**, Esztergom, Deák Ferenc u. 37. 2500. Tel.: (06-33) 12-222

IBM programok széles választékban kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pélné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• Sürgősen eladó egy IBM XT 640 KB, 20 MByte winchester, beépített lemezegységgel, Samsung fekete-sárga monochrome monitor, billentyűzet, 5.00 DOS, programok. Irányár: 37.000,- Ft. Cím: **Faddi István**, Kiskunhalas, Kinizsi Pál u. 18. 6400

• IBM PC-hez Hercules Monochrome monitor eladó. Irányár: 5.000,- Ft. Érdeklődni: **Gerencsér Balázs**, Zalaegerszeg, Hegyalja út 34. 8900. Tel.: (06-92) 17-318.

• PC/AT programcsere, listát kérek! **Tapasztó István**, Mezőhegyes, Kölcsey u. 13. 5920

Egy komplett AT-286-os számítógépet nyerhet! Válaszborítékért tájékoztatót küldök! Zemen László, Budapest, XVI. Olló út 16. 1164

• PC-n programcsere! Megvan: S.O.T.M.I., PQ2, Codename Iceman, EOB, Street Rod I-II, F15 II., F 19, Populous, Life & Death stb. Lemezzel nem táplálkozom! Listát kérek és küldök! **Páricsi Szabolcs**, Nagycserkesz, Lenin út 7. 4445

• IBM PC programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.

• Szeretnél egy jó állapotban lévő PC/XT-t (+ Hercules monitor, mikrokapcsolós billentyűzet, joystick, programok) reális áron? Igen? Akkor hívj fel, vagy írj hamar! Címem: **Hidvégi Csaba**, Salgótarján, Nyírfácska út 8. 3104. Tel.: (06-32) 16-852 (délután)

• IBM programokat nagy választékból cserélek, esetleg eladok. **Ferenczy György**, Budapest, VIII. Baross utca 4. 1088. Tel.: 1381-822.

• PC/AT programcsere és eladás. Elsősorban a stratégiát és szimulációt kedvelők jelentkezését várom! Felbélyegzett válaszborítékot kérek. Cím: **Takács József**, Érdliget, Csermely u. 16. 2030.

• IBM AT-re a legújabb programok, széles választékban, olcsón (40,- Ft/disk) eladók. Listát válaszbélyeg ellenében küldök. Cím: **Paczári Gábor**, Nyíregyháza, Toldi út 60. 3/26. 4400. Tel.: (06-42) 13-914.

• Originál hangkártyák egy év garanciával! SoundBlaster 2.0: 14.380,- Ft-ért, AdLib: 7.400,- Ft-ért. Tel.: (06-1) 147-1167 (**Frank Tamás**)

• Játék- és felhasználói programcsere PC-gépen (386, SVGA). Küldhetsz 5.25"-os és 3.5"-os adathordozót is. Főleg RPG, kaland és stratégiai játékok érdekelnek. Válaszborítékot kérek. Cím: **Szabó Zoltán**, Budapest, Kőrösi Csoma út 18-20. III/41. 1102.

• Programcsere PC-n! Pl.: Dune, Epic, Civilization, Larry V., Gods, Cadaver, FS4, Supremacy, Beholder 2 stb. Keressük a Bard's Tale Constr. Kit-et! Címünk: **Kertész Zoltán**, Békés, Új u. 6. 5630 és **Gosztolya Gábor**, Békés, Kőrösi Csoma út 5/4. 5630.

• Eladó egy új 286/20 AT, CVGA 1240x768, 40 HDD, 1.2 FLD, 55 ezerért. +++ AT programok cseréje. Listát bélyeggel ellátott VB ellenében küldök. Cím: **Paczári Tibor**, Nyíregyháza, Toldi út 60. 3/26. 4400. Tel.: (06-42) 13-914.

• IBM PC programok nagy választékban olcsón eladók! **Szabó Attila**, Budapest, XIV. Ond vezér út 27. VIII/35. 1144, vagy tel.: 1406-126.

• IBM AT-re a legújabb programok olcsón eladók! Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Kévés János**, Soltvadkert, Vadvirág u. 67. 6230

12" színes monitor (AMIGA): 14.000,- Ft. 14" VGA színes monitor (IBM): 20.000,- Ft. MONOCHROME monitor (AMIGA, IBM, C64, +4 stb.): 3.500,- Ft. 26" színes monitor (AMIGA, IBM CGA, C64, VIDEO stb.): 23.000,- FT. Cím: **Nagy Norbert**, Gyöngyös, Bethlen Gábor 10/2. II/15. 3200. Tel.: (06-37) 16-261

• XT, AT programok az országban a legolcsóbban kaphatók! Kérésre listát küldünk. **Haár László**, 1133 Budapest, Dráva utca 11. Tel.: 1732-008.

Plusi és társai

• Plus/4-es, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91-'92-es hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért listát küldök. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u. 35. 6100

• Plus/4-es programok nagy választékban eladók! **Ihász Lóránd**, Budapest, IV. Farkaserdő u. 21. III/14. 1046

• C+4-hez új, japán 1551-es floppy drive eladó! 9.800,- Ft! Cím: **Hosszú Kálmán**, Eger, Szabó Sebestyén u.9. 3300

• Commodore Plus/4, 1570-es floppy-val olcsón eladó, vagy külön-külön is. Adok hozzá még 30 db. kazettát és 80 db. lemezt is, teli 91-92-es programokkal. **Jakab Zsolt**, Eger, Rákóczi út 21. 3300. Tel.: (06-36) 325-876.

• Eladó C+4 + magnó + 250 játékprogram + 2 joystick + szakirodalom. Irányár: 18.000,- Ft. **Juhász Lajos**, Nagykőrös, Ceglédi út 22. III/25. 2750

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. 91-92-es. Hatalmas választék. Lemeszen, kazettán. Minőség, megbízhatóság! Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg út 35. 6100

• Eladó egy keveset használt C+4, 1551-es floppy, 100 db. lemez (kb. 900 program), lemeztartó doboz, 2 joy, szakkönyvek 23.000,- Ft-ért. **Balogh Sándor**, Veszprém, Jutasi u. 67/A. II/2. 8200

• Színvonalas programcsere és eladás, válaszbélyegért lista. Varga Balázs, Kapuvár, Földvári u.5. 9330

• Eladó egy 64 KB-os C16-os + 1541/II. drive + magnó + 2 joystick + 42 lemez + 10 kazetta + szakkönyvek, újságok. Ár megegyezés szerint. Cím: **Járosi Tamás**, Nagykanizsa, Bablóchay u. 29. 8800. Tel.: (06-93) 12-466.

• Eladó egy C+4, 1551-es drive, magnó, 2 joy, 50 kazetta, 20 doboz lemez, több mint 3000 programmal, szakkönyvek, leírások, lehetőleg egyben 27.000,- Ft-ért. **Fekete Zoltán**, Kisvárda, Homokkert u. 2/B. 4600. Tel.: (06-42) 60-322/688.

Egyéb

• C64 magnósok figyelem! GAMESAVE CLUB indul! Válaszborítékért tájékoztató! **Marosfalvi Zoltán**, Nagykanizsa, Hevesi Sándor 1/B. 8800

• Figyelem! Megalakult a „Microprose and Formula Boys" nevű klub. Minden kérdésre válaszolunk, ami a MICROPROSE cégre és (de) főként a Forma I-es programokra vonatkozik. Cím: **Microprose and Formula One Boys — Andrejkovics Milán the Boss**, Budapest, XVI. Kerepesi út 176. 1163.

• Enterprise számítógép beépített joystickkel, magnóval, játékprogramokkal eladó (garanciális). Irányár: 11.000,- Ft. Érdeklődni: **Kálmán Zsolt**, Üllés, Felszabadulás u. 88. 6794

• Spectrumosok! Segítsetek! Akinek megvan a Bard's Tale I. és/vagy II. írjon! Az sem baj, ha egyből küldöd a kazettát! Holtbiztos, hogy visszaküldöm. Spectrum Emulátort 64-re szívesen adok! **Polyák Sándor**, Kecskemét, Dózsa György út 33. F/1. 6000

• MISKOLCIAK! Vár benneteket az **Amiga-C64 Club az Ady Endre Művelődési Házban** (Diósgyőr)! Minden pénteken 3-7 óráig. NON-STOP programcsere! Gyere el TE is!

• Egyedülálló alkalom! STAR nyomtatók garanciális magyarosítása 2.800,- Ft-ért (karakterkészletek stb.) Tel.: (06-1) 147-1167 (**Frank Tamás**)

• Eladó egy Sinclair ZX Spectrum 48K és egy 128 K-s is + kazetták + magnók + szakirodalom + joystick. **Horváth László**, Budapest, IV. Deák Ferenc u. 55. VIII/24. 1041

KINGFISHER CORPS



Magyarország egyetlen országos Amiga-klubja, egy karnyújtásnyira!
Három szám megjelenése után rájöttünk, hogy kalóz programokkal nem fogunk kereskedni, ezért marad a lemezújság!
Előfizetés (Amiga Window):

1 hónapra: 120,- Ft
3 hónapra: 300,- Ft
6 hónapra: 600,- Ft
12 hónapra: 1200,- Ft

Ebben benne van a postaköltség is!
Ha 1 évre előfizetsz, tizet fizetsz és tizenkettőt kapsz!
Lemezújságunk (Amiga Window) mindennel foglalkozik, ami egy Amigást érdekelhet: Software-ek, Hardware-ek, Imagine, Assembly, pályázat, humor, Sci-fi, üzenetek stb.

Szóval Amigások: ***KINGFISHER CORPS***, a valóra vált álom!
Kérj előfizetési csekket!

Címünk: ***KINGFISHER CORPS***, Hajdúszoboszló, Hunyadi u. 28/B. 4200

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

C97B: Felix / Murray Mouse / Tonido / Storm I. / The Last Star / World of Soccer / Mission Nada / Vioris / Weird Labyrinth / Solitax / Hyperthrust / Xertyn X / Soccer Pinball / Empius Chesso / The World Kickout / Frosty Snowman
C98B: Augie Doggie / Kopido / Beach Commando / Chaos / Breakfaster / Bear George / Bundesliga 2 / Detektiv 2000 / Duonoid / WP Tennis 2 / Mics Push Em / Shinx Jinx / Plasto / Sphere / Q10 Tankbuster / Sexy Puzzle / Fast / Ata Revenge
C99A: PP Hammer (utántöltős, 15 perc) / Turbo Tortoise (utántöltős, 5 perc) / Neuronics (utántöltős, 5 perc) / Blue A. Simulator (utántöltős, 5 perc)
C99B: Rainbow Islands (utántöltős, 10 perc) / Beverly Hills Cop (utántöltős, 10 perc) / Bonanza Bros (utántöltős, 10 perc)
C100A: Graeme Souness / Blue Baron / Ugh / Fuzzball / G Loc Pre / Geo Matrix / DJ Puffs / Time Puzzle / Domino New / Crack / Patternia / Deliverance Old / Bouncher'92 / Pharaos Revenge / Dreadnought 2 / Memorix / Match of Day / Battle Bars / Frankenstein'92
C101A: Robocop 3 (utántöltős, 18 perc) / Basket Playoff (utántöltős, 11 perc)
C102A: Ninja Rabbit 2 (utántöltős, 8 perc) / Black Hornet (utántöltős, 8 perc) / Teenage Shoot'Em Up / Steg / Magic Mouse / Memult / Oskar / Nobby / Diggits / Rebel Racers / Vioris / Quadrouge / Quadra
Utántöltős programok: Addams Family (10) / Atomic Robo Kid (21) / Back to the Future 3 (17) / Battle Command (20) / Blood & Guts (10) / Bod Squad (10) / Catalypse (10) / Champ of Europe (7) / Chase HQ 2 (10) / Chuck Rock (11) / Clik Clak (15) / Creaturues 2 (10) / Deliverance (10) / Dick Tracy (15) / Dragon Breed (13) / Dynasti Wars (10) / Eskimo Games (16) / Fire & Forget 2 (8) / Hudson Hawk (10) / Johnny Quest (10) / Judge Dredd (10) / Laser Squad 2 (8) / Last Ninja 3 (17) / Logical (10) / Lupo Alberto (8) / Mission (8) / Narc (10) / Neverending Story 2 (10) / Night Breed (8) / Night Shift (10) / North & South (15) / Outrun Europe (12) / Pitfighter (10) / Potsworth (10) / Pub Games (8) / Renegade 3 (10) / Robocop (10) / Robozone (10) / Rolling Ronny (18) / Scooby & Scrappy (8) / Shadow DAncer (12) / Shuffle (6) / Summer Camp (10) / Summer Olympiad (15) / Super Space Inc. (13) / Supremacy (10) / Teenage 2 (30) / Terminator (10) / Tintin On the Moon (10) / Total Recall (10) / Turrican 2 (15) / Ultrix (10) / Un Squadron (10) / Viz (10) / Wacky Races (12) / War in the Middle Earth (10) / Warrior (17) / Wings of Fury (13) / Winter Camp (10) / Winter Supersports (20)

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft, 2 kollekció (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán: 500,- Ft. 4 kollekció: 2 db. 60 perces kazettán: 900,- Ft. 6 kollekció 3 db. 60 perces kazettán: 1.300,- Ft. Az utántöltős programok egyenként is rendelhetők 100,- Ft/db. áron, +200,- Ft kazetta és portóköltség. Egy kazettán 60 perc fér el. Pl. 4 db. utántöltős program +kazetta és portó: 600,- Ft. A rendelést 10 napon belül utánvéttel postázzuk! Az eddig meglévő programokról felbélyegzett borítékért listát küldünk! A hibásan másolt játékokat díjmentesen újramásoljuk!

Az itt látható kollekciók és utántöltős programok megrendelhetők a 64 SZOLG címén:

'64-SZOLG', 2030 ÉRD, Pf.: 4.

Ugye nem felejtetted el, hogy már megjelent a:

CoV Évkönyv'92

Ha még nem rendelted volna meg, akkor ne késlekedj, mert elfogy, mint a tavalyi, s akkor leszel igazán bosszús!

Ez az év is jól végződik, úgy kezdhetem hogy mindjárt fejezzem is be, mert 1.75-éknek nem sikerült befejezniük a bevezetőt az első oldalon, kézenfekvő, hogy tőlem nyúlják le ezt az oldalt. Kész tény elé lettem állítva: már beírtuk az elejébe, hogy itt folytatjuk, az meg már le van adva a nyomdába. Cool! Legközelebb majd azzal jönnek, hogy már beírták, hogy most torlódás miatt elmarad a CoVboy Posta, mehetek zabot hegyezni. Mivel úgy hallottam, hogy év végére már lesz vagy 700000 munkanélküli az országban, úgy döntöttem, jobb ha inkább nem szólok semmit. Na szóval, hol is tartottam, ja igen. Micsoda dolog ez? Suliban irogatni a leveleket? Minden második levél vagy kockás, vagy vonalas füzetlapra íródott, csak azt ne mondjátok, hogy éppen ez volt kéznél. Az elmúlt hetekben érkezett levéltermés ismét felülmúlta az előzőeket, újabb dobozokat voltam kénytelen kinevezni. Külön dobozba gyűjtöttem az italokat. Az italok között is minőségi csoportosítást végeztem. Ezt a versenyt ezúttal a Post Office 7 lemezújság gyáli szerkesztősége nyerte, ők ugyanis eredeti üveges GUINNESS sört küldtek. Nem volt semmi az izraeli dobozos sör (CSC, Szeged), az ál-pezsgő — melybe vizet töltöttek, de azért átlátszó trükk volt, és köszönöm a fél decis Cointreau likőrt is, bár ennek már csak az üvege került a dobozba. Egy másik dobozba gyűjtöttem az egyéb kellékeket. Most már van 4 db. porcelán bocim, + egy kerámiám is. A használt zoknik lábszaguk alapján kb. 1 hetesek lehetnek, azért ez egy kicsit durva volt, legalább annyira, mint a kis doboznyi cigarettadohány, ami után napokig takaríthattam, de jó vicc volt. A harmadik dobozba kerültek az aktuell levelek, míg a negyedikbe az „ej ráérünk arra még" kategóriába tartozók. Ez utóbbi már púposra van rakva, lehet, hogy egyszer megkegyelmezek nekik, és kiöntöm az egészet arra a bizonyos helyre. No lessünk bele a termésbe..., pontosabban, hogy stílusos legyek, 1 perc múlva folytatjuk...



Épp ez jutott az eszünkbe *(folytatás az 1. oldalról)*

Nem tévedés, a CoV 29/30 összevont számot tartjátok a kezetekben. Mi, hogy egy kicsit drága? Hát mit csináljunk, ha ez most kétszer annyi, mint amennyi egyébként szokott lenni. Azért kösz, hogy megvetted.

Az előző számunkban már megemlítettük, hogy a jövő évi ütemezést megtaláljátok ebben a számunkban. Ez valóban így van, ott díszeleg a 2. oldal alján, és ezúttal reméljük, hogy sikerül az egész évre vonatkozóan tartani is.

A címlap téma lassan kezd egy lerágott csont lenni. Összességében azonban úgy ítéljük meg, hogy a számítógépes grafikák általában mindenkinek tetszenek. Azt ebben a pillanatban még nem tudjuk, hogy az új év új logo mozgalomnak jövőre is adózunk-e, mert semmi kedvünk évente cserélgetni, ha még egyszer lecseréljük, azt már mindenképpen véglegesnek szeretnénk.

Nagy tetszést váltottak ki az előző számunkban a Gateway leírásban elhelyezett pici fotók. Azzal egyetértünk, hogy a negyedoldalas fotók sok információ elől elveszik a helyet, így ebben a számunkban kísérletképpen az újság nagyobb százalékára vonatkozóan bevezettük ezt a szisztémát. Ezzel kapcsolatban is várjuk véleményeteket, maradjon a régi szisztéma, vagy térjünk át erre, esetleg vegyítsük a kettőt?

Sokan kértétek megint a teljes katalógust, az eddig megjelent leírásokról. Egy röpke mozdulattal kiemelhető középről.

Ha már itt tartunk, aktuális téma: régebbi számok megrendelése: elég sokan befizettétek a pénzt a „tervezett" CoV 1-2 utánnyomására, holott mi nem emlékszünk, hogy bárhol leírtunk volna olyat, hogy csekket fizessetek be rá. Előjegyzést veszünk fel, Ez nem azt jelenti, hogy pénzt is kell befizetni. Ha mégsem lenne utánnyomás, ők a pénzüket vissza fogják kapni. Az SpV sorozatból kifogyott az 5. szám, és már kevés van a a CoV 3-8 számokból is, úgyhogy ezekre is már csak azok fizessék be a csekket, akinek még küldünk!

Ezen sorok írásakor még nem készült el a jövő évi kalkulációnk, meg azután még évvégéig egy kalap új törvényt fogadhatnak el a honatyák, ami befolyásolhatja a pénzügyi mérleg nyelvét, úgyhogy elhamarkodott kijelentést nem akarunk tenni a jövő évi fogyasztói árral kapcsolatban. Egy biztos, az előfizetési díj 700,- Ft, tehát aki nem akarja, hogy esetleg az utcán meglepetés érje, az még nyugodtan előfizethet!

Nagy hírünk van, megjelent a CoV Évkönyv'92, a tartalomról a borító belső oldalán bővebben olvashattok, ja és megint rendelhető a CoV Évkönyv'91, bár az utánnyomás miatt egy kicsit drágább lett!

Ezúttal nincs rejtvény, karácsonyra már úgysem kapta volna meg senki a nyereményt, úgyhogy a februári számban a mostani elmaradást pótolni fogjuk!

Itt van alant még egy pár hirdetés, ami az utolsó pillanatban érkezett.

Jó szórakozást kívánunk, ja és buják!

• C64-en utántöltős programok kazettán. Pl. Lords, Chuck Rock, PP-Hammer, Ninja Rabbit 1-2. Felbélyegzett válaszborítékért lista! **Hanák László**, Kiskunhalas, Alsóöregszőlők 13. 6400

• Hellósztok srácok! Szerezzétek be az éves programkészletet tőlem! Commodore 64-es gépre, lemezre és kazettára. Számítógépes újságokban megjelent programok olcsón. Írj! **Balogh Gábor**, Maroslele, Dózsa György u. 37. 6921

• 576-ban megjelent C64-es egyéb programok eladása, lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatai. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u. 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481.

• Eladó egy 1 éves garanciális 1541/II-es floppy játékokkal. Irányár: 13.900,- Ft. Érdeklődni telefonon: Bp. 1898-930 (**Kapronczay Zoltán**)

C64 programok cseréje, eladása. Gyors, precíz kiszolgálással. **Varga Szabolcs**, Pécs, Rákóczi út 28. 7623. Tel.: (06-72) 36-275.

• Sürgősen eladó 1 éves Commodore 128/64 + 1570/71 floppy + 2 joy + 60 lemez játékokkal + 100 db-os mágneslemeztár + 11 könyv. **Balázs Tamás Ferenc**, Esztergom, Kaán u. 5/A. 2500. Tel.: (06-33) 12-498.

• Eladó: C64 + 1541/II-es floppy + joystick + 90 db. lemez tele minőségi játékokkal + 100 db-os műanyag lemeztartó doboz + cartridge + szakirodalom 23.000,- Ft-ért. **Toldi Árpád**, Nagybajom, Fő út 23. 7561

• Plus/4-re eladó 29 lemez szuper játékokkal. **Szabó Péter**, Vác, Galamb utca 4. 2600, Tel.: (06-27) 12-826

• Eladó egy C64/II. + 1541/I. + 2 db. Quick Shot II. joystick + PHILIPS zöld monitor + kb. 10 db. lemez + resetgomb + könyvek. Irányár: 31.000,- Ft. **Kovács Attila**, Monorierdő, Fürdő u. 26/B. 2213

• Programokat cserélek Amigán. Válaszboríték ellenében listát küldök. Keresem a Secret of the Monkey Island II. tökéletesen működő angol verzióját. **Sinka Tamás**, Nyíregyháza, Herman Ottó u. 2. 4400

• Sürgősen eladó egy Amiga 500 bővítve 300 lemezzel és egyéb kiegészítőkkel. Ár megegyezés szerint (irányár: 50.000,- Ft). **Oltyán Gábor**, Mezőtúr, Földvári út 103. 5400 (munkaidő után)

• Eladó 128K-s SPECTRUM, Interface 1, Interface 2, Microdrive, Datasette magnó és 150 db. kazettányi program. Cím: **Pilláry Gábor**, Pécs, Bajcsy Zs. u. 4. 7622. Tel.: (06-72) 17-184.

Business 1993

Tisztelt Commodore Világ!
(Ez nem is nekem szól, de a fiúk azt mondták vegyem kezelésbe — CoVboy)
Ezúton egy kéréssel fordulok Önökhöz. Szeretném, ha értesítenének arról, hogy az alábbi személy **(itt a nevezett személy neve és címe szerepel — CoVboy)**, de esetleg utcanévváltozás miatt lehetséges, hogy mindez **(itt egy új címet adtak meg — CoVboy)**, megrendelte-e a jövő évre a Commodore Világot? Mert ha ez nem történt meg, szeretnénk a jövő évben előfizetőjük lenni.
Tisztelettel olvasójuk:
BALOGH ANDOR, Vásárosnamény
CoVboy: Ezt én most valahogy nagyon nem értem! Hogyne, természetesen utánanéztem (fejfordítás 60 fokkal jobbra, majd vissza balra), és megállapítottam, hogy a nevezett személy sem az első, sem a második címről nem fizetett elő a CoV-ra, így küldtem is mindjárt mind a két címre 1-1 csekket (biztos ami biztos), az mégis valahogy nem fér a fejembe, hogy lehet az, hogy valaki nem emlékszik arra, ha előfizetett egy lapra. Azért adják vissza azt a cetlit ott a postán, mert ugye, ha azt valaki elhagyja... Kár, hogy az olvasók többsége nem rendelkezik ezzel az emberfeletti képességgel, mert milyen nagy biznisz volna ezt mindenkivel eljátszani, és még egy(két) csekket küldeni (a többieknek megsúgom: persze, hogy előfizetett az úr, kétszer is, de ez maradjon a mi titkunk!).

Szegény Sanyi

Kedves Commodore világ!
(Na, ami így indul, az már valami lejm lesz — CoVboy) Terék Sándor vagyok Tápiószelén lakok. **(Ebben a fiúban egy költő veszett el — CoVboy)** Programlistákat és játékleírásokat szeretnék kérni! **(Eltévesztetted a házszámot, a kívánságműsor nem itt működik! — CoVboy)** A FLIMBO'S QUEST játékleírását és programlistáját. **(Ez egy értelmes mondat — CoVboy)** Felsorolom, milyen játékok leírását és listáját szeretném elkérni: **(itt egy fél oldalas lista következik szuper C64-es játékok neveivel — CoVboy)** Ha tudnának küldeni kisfelbontású képernyőgrafika irodalmat, azt nagyon megköszönném, de gondolom nem ingyen van az egész, átvételkor fizetem. Kérem válaszoljanak akkor is, ha nem tudják ezeket biztosítani, hogy tudjam elolvasták a levelemet, vagy nem. Tisztelettel:
TERÉK SÁNDOR, Tápiószele
CoVboy: Ami a játékleírásokat illeti, megint elég sokan nyaggattatok minket azzal, hogy ennek-meg annak küldjük már el a leírását. A többségük természetesen már lement valamelyik CoV-ban vagy SpV-ben. Kézenfekvő a megoldás, lapozz vissza középre, és a listában megnézheted, van-e leírás arról, amiről áhítozol? Ha nincs, az persze nem fogja maga után vonni azt, hogy külön csak a TE kedvedért elküldjük, ezt a témát egyszer már mintha lerágtuk volna. A másik fele már érdekesebb. Hogy parancsolja a listát az Úr, disassemblálva, vagy csak úgy egyszerűen hexa dump formájában, és milyen leporellón. Bár gyanítjuk, hogy Sanyi barátunk most tolmácsra szorul. Jó úgy tekintjük, hogy ez csak vicc volt. Kisfelbontású képernyőgrafika irodalom nekünk nincs, de ha felugrasz Pestre, az Országos Széchenyi Könyvtárban mikrofilmen mindenféle irodalmat találhatsz kisfelbontásban, szerintem akad ott a képernyőgrafikai témához is infó. Az egész egyébként valóban nem ingyen van, úgy egy százasért kaphatsz olvasójegyet a könyvtárba, ez egy évre érvényes, azonban gond léphet fel, ha az átvételkor akarod fizetni, mert úgy tudom hang- és kép rögzítésére alkalmas eszközök csak külön engedéllyel vihetők be. Biztosítás ügyében tudjuk ajánlani az ÁB-t, Hungária-t, Providencia-t, Colonia-t stb., bár nem tudjuk hogy ők biztosítanak-e kisfelbontású képernyőgrafika irodalmat.

Az A500+ és 600 védelmében

Howdy CoVBoy!
Az új CoV-ban (#28) olvastam SCT levelét, amiben rám is hivatkozott. (Mostanában egyébként SANE a neve, elég régi lehetett az a levél...) **(Megeshet! — CoVboy)** Ezt természetesen nem hagyhattam szó (szavak) nélkül. Ami azt illeti, nem kell kétségbe esned, ha véletlenül hozzád vágnak egy 500+ vagy egy 600 gépet, ugyanis:

1. A Commodore már a 600-at veszi alapgépnek, az 500 és az 500+ gyártását beszüntette, tehát ezentúl inkább az új Kickstart-os gépekre kezdik el irogatni a cuccokat.
2. Ha egy proggy nem fut, az még nem katasztrófa, mert egy csomószor a BOOT a hibás! Valamilyen oknál fogva egy-két Boot nem kompatibilis, ilyenkor a teendő: le kell installálni! (Install parancs, de a legtöbb másolóba is be van építve.) Ha ezek után sem fut, akkor formattáld le, ez biztosan segít.
3. Az ECS (Enchanhed Chip Set) sokkal jobb képességeket biztosít a gépnek (pl. 2 mega chip RAM), viszont néhány kompatibilitási hibához vezet a dolog (ha a készítők nem „szépen" írták meg a programokat — ez általában demókra igaz), ezért tűnik el egy-két kép, és ezért „érdekes" néhány zene (nem olyan nagy katasztrófa).
4. Egy programot úgy is meg lehet írni, hogy mindkét op.rendszer alatt tökéletesen fusson, csak az ECS miatt az új gépeken lehet, hogy jobb lesz majd a proggy.
5. Az új Kickstart-nak van egy csomó előnye, pl. sokkal jobban kezeli a Winchy-t, mint a régi, nem kell Boot kapcsoló stb.
6. Néhány demo lehet, hogy nem fog futni, de majd nemsokára átszoknak a népek, és — remélem — a krakker bácsik sem cseszik majd el a feltört programot (I mean: az eredeti futott az új Kickstart-tal, csak...).

Mindezeket összegezve: akinek 500+ ill. 600-as gépe van, annak szerintem nem érdemes elcserélni egy sima 500-asra, csak azért a néhány proggy-ért, ami nem fut rajta. Bye:
RACHY of Methabolix INC
CoVboy: Könnyen lehet, hogy az a levél már egy kicsit régi volt, ez nálam nem számít meglepőnek. Leveledet azért tettem közzé, mert mostanában divatossá vált, hogy van egy-két „értelmes" levél is a CoVboy postában, másrészt már úgy hozzászoktunk, hogy mi adunk helyet különböző háborúk lefolytatásának. Bár ami azt illeti ez a vita sosem lesz olyan véres, mint a jó öreg és a fellegekben szárnyaló flamingó közötti csetepaté, majd rálesünk, ezúttal ki húzza — legalábbis kis hazánkban — a rövidebbet.

(Hang)kártyacsata

Helló CoVboy!
A fater a múltkor hazahozott a hétvégére egy 286-os AT-t. A haverom szerzett 4-5 doboznyi lemezt, pár stuffot fel is installáltunk, de egy k**** dallamot nem sikerült kicsiholni a gépből, csak ilyen prüttyögéseket lehetett hallani. Kérlek írd meg, mit kell csinálni ahhoz, hogy megszólaljon egy jó kis zene a számítógépen? Üdv: RAVASZ ATTILA, Bp.
Hi CoVboy!
Segíts rajtam! A sulinkban vannak PC-k, sajnos csak herkules képernyővel, és nem színessel. Van már sok játékunk is, amit a múltkor láttam egy másik suliban, és ott szépen zenéltek, de nálunk nem akar megszólalni. Azon viszont színes volt a játék, lehet, hogy ez a probléma, hogy nekünk csak herkules a monitorunk? Írd meg, mitől van az, hogy szól a zene a PC-n? FEKETE ZSOLT, Debrecen
CoVboy: Jujj! Összegezhetném a dolgot egy szóval, mert úgy látom ám, hogy ez a téma legalább olyan problémás, mint az ARJ-s volt. Dióhéjban elárulom nektek, hogy abszolút tök mindegy, hogy a monitor színes vagy fekete/fehér abban a kérdésben, hogy zene szól-e a játék alatt, vagy csak prüttyögés, ugyanis a zene milyensége a hangkártya függvénye, a kép minősége pedig a grafikus kártya függvénye, a kettő pedig egymástól teljesen független. Az is igaz viszont, hogy hiába van egy jó kis SoundBlaster-ünk, ha azt a játék magától „nem veszi" észre, akkor a játék indítása előtt installálnunk kell. A legtöbb PC-s játék indításakor, vagy

egy külön install program futtatásával beállíthatók a legfontosabb paraméterek (grafikus felbontás módja, hangdolgok, memória stb.). Nos mivel úgyis jött egy — a témát boncolgató — levélke, úgy gondoltam jobb, ha okosodtok egy kicsit (én meg addig elmehetek kv-zni):

Hi Guys (CoVboy, 1.75 and others)!
(Most inkább az utóbbi! — CoVboy)
A múltkori CoV postában láttam, hogy valaki — nyilván jó oka volt erre — próbálta felhomályosítani a népet az AMIGA 500+ géppel kapcsolatban. Nosza, gondoltam, ha ilyen dolgokat lehet a CoVboy-rovatban, akkor én is próbálkozom egy hangkártya ismertetővel IBM-en. Azt hiszem, érdekelhet néhány emberkét, hiszen én ezeknek a kártyáknak a terjesztésével (is) foglalkozom, s eleddig jó pár ember tette fel a legkülönbözőbb kérdéseket velük kapcsolatban. Szóval úgy kezdődött, hogy amikor az IBM a hetvenes évek közepén kifejlesztette a PC-t a maga kis „egycsatornás" hanggenerátorával, még senkinek sem voltak különösebb igényei a hanggal kapcsolatban — látszik ez az akkori, vagy legalábbis régebbi (játék)programokon. Azután — sok fejlesztéssel — 1983-ban piacra került az első XT. A cég sajnos kifelejtette a hanggenerátor megújítását. 1985-ben megjelent az első tisztán 16 bites 286-os AT (4 MHz). Persze még ebben is a már lassan tíz esztendős hangtechnikai megoldások voltak. 1987-ben a 386-os piacra dobásakor az anyacég még mindig hallani sem akart a hanggenerátor fejlesztéséről, és mondani sem kell, hogy ez volt a helyzet 89-ben (486) és most is ez az állapot érezteti a hatását, amikor már megvan az első 586SX-20-as gép is (1992). Pedig a számítógépek fantasztikus változáson mentek keresztül — mind a buszrendszer (ISA, EISA), mind a DOS (1.00-6.00), a perifériák, a képernyővezérlők stb. fejlődése nyomán. Kivéve persze a hangvezérlőt, a „gép nem játék célra készült" — gyenge — érv alapján. Szerencsére azonban néhány cég észrevette, hogy az IBM nem hajlandó ezzel a problémával foglalkozni, s maguk is fejlesztésbe kezdtek. E folyamatoknak az első eredménye a DISNEY hangkártya, amely alapvetően a digitalizált hangok megszólaltatására készült. Alkalmas ugyan zenére is, de hallatszik, hogy nem ez az igazi profilja. 1988 nyarán történt meg az igazi áttörés. Ekkor jelent ugyanis meg az AdLib hangkártya. Adatai szinte elképesztőek voltak az akkori szakembereknek: 11 független hangcsatorna, amelynek mindegyike önállóan programozható. FM hanggenerátor, tehát nincs megkötés a hang hullámformáját illetően, az tetszőleges vonalként megadható. Ezenkívül beállítható az ADSR görbe és a hangerő 64 fokozatban (egyes kártyákon csak 8). Ráadásul 8 bites D/A konverterként alkalmas volt digi (pl. emberi beszéd digitalizálva) hangok reprodukálására is. A hangminőségről talán annyi is elég, hogy elméletileg 0-1 MHz, gyakorlatilag 0-tól kb. 44,1 kHz írható le általa (egy CD lejátszó ilyen értéke kb. 40 kHz.). Ezzel egyidőben jelent meg a Sound Blaster 1.0, amely hangban teljesen ugyanezt tudta. 1990-ben jelent meg a Sound Blaster 1.5, amely már bemenettel is rendelkezett, így mikrofont stb. is lehetett hozzá csatlakoztatni. Ezt továbbfejlesztve (csak technikai átalakításokkal, tehát még a „régi" AdLib hanggal) jelent meg 1991-ben a Sound Blaster 2.0, amelynek már 2 bemenete volt (egy mikrofon és egy vonal), és rendelkezett egy speciális porttal, amelyre max. 2 joystick-et, vagy egy MIDI interface-t kapcsolhatunk. Tehát alkalmassá tette a gépet szintetizátor, vagy más MIDI interface-szel felszerelt géppel (Atari, Amiga stb.) való összekapcsolásra is. A vonalbemenete alapján samplingelni (mintavétel) tudott 44.1 kHz-es értéken, ugyanígy a mikrofonbemeneten keresztül csodálatos minőségben rögzíthetünk hangokat (ez kb. azt jelenti, hogy egy jó mikrofonnal akár CD minőséggel lehet felvenni, ami bármilyen analóg magnón elképzelhetetlen). Ezek után tette fel a koronát a Sound Blaster PRO 2.0, illetve 3.0, amelyek mindezen felül még digitális I/O-val bírnak, így csatlakoztathatók akár digitális magnókhoz is (bár ezek ára még a Sound Blaster kártyákhoz képest is meglehetősen borsosak). A PRO kártyák már túlhaladnak az AdLib szabványon, stereo 2 x 11 csatornásak. Nem olyan régen kaptam egy levelet a Creative Labs-től, melyben azt írják, hogy október végén jelenik (jelent) meg a Sound Blaster 16, amely már szinte maga a tökély: 2 x 22 csatorna, 2 x digi I/O, 2 mikrofonbemenet stb. Szóval jelenleg itt tartunk, de a magam részéről valószínűnek tartom, hogy Creative-ék hűek lesznek nevükhöz és nem hagyják itt abba, bár az is igaz, hogy a programok 75 %-a megrekedt az AdLib szabványnál, és már nem igazán támogatnak egy multisztereohiperszuper adottságokkal rendelkező kártyát, meghagyva azokat a specialistáknak.
Thanks in advance, guys!
FRANK TAMÁS (DOKI), Budapest
CoVboy: Köszi a „tömör" infót hangkártya ügyben. Ettől persze még sem Attila, sem Zsolt PC-jén nem fog megszólalni a zene, de azért nekik is tanulságos lehet mindaz, amit most itt közzétettünk, meg a többieknek is. Én a kérdést egyébként nagyon egyszerűen megoldottam, a magnó mindig ott bömböl a PC tetején, hogy ti erre nem gondoltatok...

Ismét cool a terjesztés

Mélyen tisztelt Valaki!
(Azért a fiúk mindjárt tudták, kinek címezték a levelet — CoVboy)
A szombathelyi CoV olvasók nevében köszönjük a Szombathelyre küldött 4 — nem viccelek 4 azaz négy — CoV-ot! Ennek köszönhetően akik nem fizettek elő rá, mert bíztak a bejáratott újságárusukban, nagyon-nagyon meglepődhettek, amikor a tisztelt illető trillázó hangon csak ennyit mondott: „Nincs. Nem jött!". Én is így jártam. Miután felmostak, és elvittek az elmegyógyintézetbe, rádöbbentem, hogy nekem nem lesz meg a CoV 27. száma. Hihetetlen. Ennyi szép év után. 3 hét múlva kiengedtek, és gondoltam utolsó reményként elmegyek a SZÜV Computer-M Microage szaküzletbe, ahol illett volna CoV-ot kapnom. Ott tájékoztattak, hogy nem is lesz többet, mert összevesztek Önökkel. Elszállt az utolsó remény is! De van mégegy! Ez a levél. Megtennék, hogy elküldik nekem a CoV 27-ik számát (és ha közben megjelent — a 28-at is) utánvétellel. Nagyon örülnék neki. Bízok önökben!
CZEGI SOFT, Szombathely
CoVboy: Furdalt a kíváncsiság, hogy belekukkantsak a „szigorúan titkos" terjesztési statisztikába, és érdekes dolognak lettem szemtanúja. A Hírlapkereskedelmi Igazgatóság vidéki terjesztési kimutatása Szombathely — területi — vonatkozásában a következő adatokat mutatta: CoV 25 - kiszállítva 188 pl., eladva 148 pl, remittenda 40 pl.; CoV 26 - kiszállítva 100 pl., eladva 90 pl., remittenda 10 pl.; CoV 27 - kiszállítva 120 pl., eladva 14 pl., remittenda 106 pl. No Comment. Legközelebb talán érdemes lenne megnézni, véletlenül nem széknek használja-e az újságárus a felbontatlan CoV csomagokat, csak vigyázz, nehogy CoV helyett meg széket kapjál tőle, bár még mindig jobb, mint a székrekedés. A SZÜV-nél meg nem tudom mit fecsegnek össze-vissza, tudtommal senki sem veszett össze velük, egyszerűen csak annyira nem volt forgalmuk, hogy kölcsönösen nem láttuk értelmét erőltetni. Az újságokat egyébként elküldtük a címedre, a CoV 27 teteje még meleg és ott van rajta a szombathelyi újságárus nadrágjának a nyoma is.

DISK-AID

Szevasz CoVboy!
A CoV 27-es számában olvastam Kovács Balázs levelét, melyben felvetette a NoName lemezek minőségének hiányosságait. Én most szeretnék mindenkinek segíteni, akinek ilyen problémája van! Leírom, hogy én hogyan teszem használhatóvá ezeket a lemezeket:

1. Formázom egy olyan formázóval, ami nem ellenőrzi vissza (pl. File Copier).
2. Töltök egy directory-t, ha nincs, nem foglalkozom tovább a lemezzel!
3. Betöltök egy olyan programot, amivel blokkonként meg tudom állapítani a hibát (pl. Underground Network). Felírom a hibás blokkok track- és szektorszámát.
4. Betöltöm újra a File Copier-t, és a BAM-ban lefoglalom a hibás blokkokat. A végelszámolásnál ennyivel kevesebb szabad blokk kell, hogy legyen!

A lemezre csak file-os másolóval dolgozz!
Helló! VILHELM BALÁZS, Ecseny

CoVboy: Az általad közölt ötlet nem rossz, bár az én tapasztalatom ezekkel a „hibás" lemezekkel az, hogy általában a 2. pontig lehet velük eljutni, és akkor létrejön a CoVboy's BigMac a lábam előtt: egy sor levél, egy sor NoName lemez, egy sor levél, egy sor NoName lemez, egy sor levél...

MESE a CoV HQ-ról

Egy olvasó képzelgései a HQ-ról:

Épp ez jutott eszembe:
Nú pákágyí! Ehol egy szubjektív CoV HQ bemutatása (ahogy én elképzelem) CoVboy! Majd a végén minősítheted. Now, lemme see:
Egy romos kis bérház, valahol Pesten egy eldugott utcában. A földszinti ablakból ördögi zajok és szagok szűrődnek ki: printerek csicseregnek, egyszerre üvölt négy, különböző játékprogram zenéje, és egy recsegős PUF szám: A lehúzott redőny résein tömény bagófüst & kocsmaszag szűrődik ki, valahol valaki (lehet, hogy nem a HQ-ban) ordenárén káromkodik. Talán kerüljünk beljebb! A lépcsőház pokoli egy darab: omladozó vakolat, erős dohszag és egy döglött macska — ez utóbbi a levelesládák tetején lebzsel. Apropó levelesláda! Itt a Jenő: egy marha nagy leveleszsákkal az egyik kezében, másikban fél liter borral — egy öt (5!) literes demizsonban! Épp meditál. Megzavarom: pusztító erővel rúgom tökön. — Melyik ajtó nyílik a szerkesztőségbe? — Kérdezem. Üveges tekintettel rámnéz, elmosolyodik & így szól: — A kettes — Oh! Az itt van mindjárt jobbra. Elnyomott moraj hallatszik a „CoV HQ" feliratú névtáblát viselő ajtó mögül. Mély lélegzetet veszek és lenyomom a kilincset — csengetni nincs értelme. Az ajtó kitárul: a pár sorral feljebb említett hatások csapnak meg, csak a négyzeten. Döbbenten a kijárati kapura nézek, ahol a postás boldogan kacagva veri szét a macskán az immár üres demijánost (—>zson). Elvágva a visszavezető út. Befelé!

Az előszoba: Yikes! A földön mindenhol levelek! A füst fojtogat! A zaj pokoli! A fogasról két bombázó dzsekki és egy fáradt Gun Shot joystick lóg. Na és ott egy ritka ronda kalap is. Kinek van gusztusa ezt felhúzni? Nini, a sarokban egy cuki kis szemétdomb lelt otthonra: pár sörösdoboz, egy azonosíthatatlan típusú számítógép kellemes társaságában. Príma! Gyerünk beljebb!

A klotyó: Büdös van és sötét. Azért nyugodt és otthonos hely. Szimpatikus. Na jó, ki innen, be a...

Nappaliba: Itt nagyüzemben folyik a CoV készítése. Homályos alakokat látok a sűrű füstben. Fel & alá rohangálnak a vibráló monitorok & a printerek között. A szoba egy viszonylag takaros zugában egy gépírónő dolgozik (khm... gépel). A falon címlaptervek lógnak, a földön a mágneslemezek szanaszét hevernek. A pislákoló lámpa körül legyek százai kevernek. Hé, ott a...

Konyha: Szerintem itt még a disznók sem zabálnának... Ugyanis étel semennyi nincs, pia viszont akad bőven. Jele: a Gorenje hűtőláda tele sörrel... és két üveg pezsgő is van valahol az alján. Valaki a delirium tremens állapotában hortyog egy nyitott szemetesben. Na jó, egy szoba még hátravan. A...

Hálószoba: Az ajtón felirat: „Csordaátvonulás 16-17h & 5-7h". Benyitok. Az elém táruló (sörös)üveghegyen túl egy alpári nagy íróasztal terül el, tele stócokba emelt levelekkel és egy hupikék telefonnal. Ez lenne a góré helye? Ja, mégsem, hiszen ott van CoVboy! Kényelmesen hever egy kényelmetlen hokedlin, szájából egy ormótlan szivar lóg ki (úgy füstöl, mint egy gyár), egyik kezében egy levelet tart — melyet elmélyülten olvas —, másikban egy sörösüveget (Balatoni világos), melyből egy másfél méteres szívószál vezet a szájába. A falakról lóg a szívmintás tapéta, a plafon kormos a sok füsttől. A levélhegy alatt valahol egy magnó üvölt. Beléptemre felnéz a levél (?!) (inkább PlayCoVboy) olvasásából, és bozontos üstöke alól rámmered: — Ki vagy? — kérdezi reszelős hangon. — Párkányi Gergő vagyok...

PÁRKÁNYI GERGŐ, Pécs

CoVboy: Úgy látom újabb egyének kívánnak Robert Redford nyomdokaiba lépni. Élek a minősítés lehetőségével, még mielőtt bárki is beleélné magát ebbe a színes irományba. Az eldugott utca stimmel, de nem Pesten, a francnak lenne kedve minden nap átcaplatni meg vissza valamelyik hídon. Az ajtón a CoV HQ felirat stimmel, de nem jobbra, hanem balra kell menni a kapu után. Előszoba és konyha egyben van, a pár sörösdoboz az nagyon sok sörösdoboz, alattuk az azonosíthatatlan típusú számítógép az egy megboldogult Spectrum. A hűtő nem Gorenje, hanem Csínár, az sem rossz, csak olcsóbb, de valóban tele van sörrel. Nincs külön nappali és hálószoba, egy nagy szoba van, azután ha valaki eldől, akkor háló, egyébként meg nappali. Homályos alakok nem rohangálhatnak a monitorok és nyomtatók között, mert az asztalon mindent letaposnának, tekintettel arra, hogy egy hosszú, L alakú asztalon minden „szépen" (khm.) sorjában egymás mellett van. A pislákoló lámpa búrája van tele bogarakkal, és nem legyekkel, hanem egyéb szárnyas jószágokkal, legfőképpen még a nyári szúnyogokkal. Szivarral nem élek, a Balatoni világos meg túl gyenge, a szívószál pedig túl hosszú, másfél méteres szívószállal szippantanék egyet, az üveg kiürülne, s még a számig el sem érne a jó kis nedű. A tapéta nem szívmintás, a plafon meg frissen festett, úgyhogy a korom már eltűnt, a magnó ugyebár meg a PC tetején van és nem a levélhegy alatt, de ezt már egy előző válaszban tisztáztam. Ja és hupikék telefon sincs, csak egy szürke (mert poros). A többi stimmel!

Csak egyszerűen egy levél

Prológus:
Midőn THE KING második tanévét kezdé a „TBG"-ben és uralkodása első évébe lépe, új kalandokba keveredve a „CoV" című folyóirat/ könyv/ újság/ enciklopédia/ lexikon jóvoltából. Góbi Hilda lovasszobrának **(ez valami sivatagi isten? — CoVboy)** keresése új fordulatot veve, miután a fenn említett forrásban fontos adatokra bukkana THE KING, VILE, SOMA, A KOPASZ, és ANTI (ja és APU). Ők mindannyian örvendeztek vala, a harc kezdetét vevé.
Hi Kávboj! **(Ja, hogy még csak most kezded, akkor leülök — CoVboy)**
Na, szóval van itt egy kis bibi! Mégpedig az, hogy most dupla számot jelentettek meg, így dupla az élvezet! Tehát, akkor, nos, szóval... Remélem örülsz, hogy újra megtelítheted 664 block free-s mikrochipedet, feledve a CoVboy posta idegtépő munkáját, mint a fent említettekből is kiderül, még mindig Commander 64-es vagyok, és még mindig próbálok átváltani PC-re. Szóval újra itt az ősz, végre vége a lazsálásnak és nyaralásnak **(hát én ezt azért így nem mondanám — CoVboy)**, és az ember, illetve CoVboy the KING újra belemélyedhet a tanulás/ a munka/ CoVboy posta **(/párna — CoVboy)** felszínébe (az alja kit érdekel?). Nagyon feszengve vártam a Kov szeptemberi számát (kábé úgy, mint egy narkós, aki már egy hónapja nem repült) **(hú, micsoda költői kép — CoVboy)**. És megjött! **(Igyekszünk a jövőben 28 naponta megjelenni, jó? CoVboy)** A CoV #27. Mivel alapvetően szado- és mazo- klubtag vagyok, ezért legalább 1 mp-ig ültem a becsukott CoV előtt, és ezzel hatalmas kínokat okoztam magamnak. Nini, az anyósom! Viszont miután rájöttem, hogy nincs anyósom, más irányban kezdtem keresgélni. Ez egy lófej! Igen! Akár hiszitek, akár nem, ez egy lófej! Én már láttam ilyen lovat, és ezzel a vita be is van fejezve! **(Miért, ki vitatkozott veled erről? CoVboy)** Más. Micsodaa!?!? Csökkenteni a CoVboy postát? Nem, azt nem lehet! Jól vigyázzatok, mert megvonom az anyagi támogatásotokat (600,- Ft). **(Hé, hol marad az a százas? CoVboy)**. A francba a rejtvényekkel! Tudtam a Viz-et, a Narco Police-t és a Dragon Strike-ot is, de mindig elcsúszok egy Racall-héjon. A hirdetésekben megfigyeltem, hogy egyre többen szeretnének megszabadulni a jó öreg Commodore-tól. Árulók! Fúj! Gyávák! Cserbenhagyják a Commander Royal Brigadét!...and this is the Continue!
Szóval megértük! Megkaptam a CoV 28-at is. **(Ami azt illeti, elég gyorsan sikerült megírnod ezt a levelet — CoVboy)** Micsoda borító, kár hogy olyan nagy a GC kép **(most nem olyan nagyok a képek, örölsz? CoVboy)**. Elő-

ször azt hittem hogy a mumus jött el 6 lábú Agip kutyáján. Azt írod nagyon dívik mostanság a Metallica mánia. Hát nem tudom, lehet, hogy nagyon jó nő az az Ica, de én megvagyok nélküle is. Most épp Nirvána-t hallgatok. Ahogy ezt az előfizetési nyereményakciót olvasgatom, lassan kezd világossá válni előttem, hogy előfizető leszek **(visszaszívom az előbbit, a CoV 27-ben még nem tudhattad, hogy hibádzik egy százas — CoVboy)**. Viszont én az átlagtól eltérően nem húzok porfelhőt magam után, ahogy a postára rohanok **(nem mindegy, az a lényeg, hogy rohansz a postára — CoVboy)**... Üdvözlöm Tomeet a potenciális vevőt Mucsáról, akarom mondani Kecsóról. Ez a szám az ötös skálán témánként kapott osztályzatok alapján 3.9 lett, ami nagyon jó, remélem ennél csak jobb lesz! Ja most olvastam a hirdetések között, hogy valami Plus/4-esek csapatot alakítanak. Mi az? Már az effekvőből is ki lehet szökni? Azt ajánlom, ha a CoVboy postában torlódás lesz, akkor olyan torlódást csináljatok, amilyet még Osztyapenkó sem látott. Boldog húsvétot!
MEGYESI CSABA The KING, Bp.
CoVboy: Neked is!

Forgószínpad

Csá CoVboy!
Írhatnátok néhány szót az RPG-k általános szabályairól. Ja kellene egy Bard's Tale III. (rendes) térkép is, mert csavarog benne az ember, de még Brilhasti-t sem találtam meg. Írhatnátok az SSI varázslatairól is. Ismersz-e valamilyen megoldást arra, hogy hangszórót hogy lehet a C64-esre csatlakoztatni? Gondolom nem nagy meglepetés, hogy vagy hang van a TV-n, vagy kép.
GODÓ GÁBOR, Eger.
CoVboy: A CoV Évkönyv'92-ben a Pools of Darkness leírás elején megpróbáltunk adni egy kis alapozást, ezt tudjuk ajánlani. BT III. ügyében is kaptam már vagy 300 levelet. Az összes BT III. térképet le tudnánk nyomni a CoV-ban, mondjuk folytatásokban, de úgy is elvinne mondjuk 1 éven keresztül számonként 8 oldalt! Én nem a hangszórós trükköt ajánlanám, hanem mondjuk a TV (nem Junoszty véletlenül?) videobemenetének beépítését (ezt még egyébként egy Junoszty-on sem gond megoldani). Ja, hogy ezt ki vállalja? Hívj fel néhány szervízt, ahol Commodore gépet is javítanak, ott majd adnak neked bővebb felvilágosítást.

Helló CoVboy, 0,75, 1 és a többiek!
...A CoV 28. 8. oldalán a leírás végén még csak annyi sem áll, hogy köszönet Döbör András beledi olvasónknak...
DÖBÖR ANDRÁS, Beled
CoVboy: Gy.k. a LORDS leírásról van szó. Nos ehhez kaptunk vagy 10 helyről tippeket, ötleteket, ilyen alapon 10 thanx-ot is kiszthattunk volna. Ezer bocsánat, feltehetőleg nyomdahiba lehetett, vagy a vágó sokat ivott és a nevedet levágták a lap aljáról, vagy esetleg a fiúk feledékenységéről lehet szó. Velem lehet beszélni: FIGYELEM!!! Köszönetet mondunk Döbör András beledi olvasónknak a LORDS leírás elkészítésében nyújtott segítségéért, mert — feltehetőleg — az ő segítsége nélkül ez a leírás nem készülhetett volna el.

Helló boyantyú!
...A borító 78 %-omnak tetszik...
PÁSZTOR MIKLÓS, Tapolca
CoVboy: Nagyon tudlak sajnálni! Mióta vagy egyébként leszázalékolva?

Hi tehénfiú!
...Bocs CoVboy, hogy rajtad gyakorlom a kevés angol tudásomat. Én csak a CoV 10. részét akartam. Nem kell nekem semmilyen más újság, könyv és nem akarok gépet sem venni! Örülök, hogy ki tudtam fizetni a 70 Ft-ot, Te csak azért is beletettél 4 db. megrendelőlapot + 1 csekket, amely csak arra vár, hogy aláírjam és feladjam, vagy pedig kidobjam a szemetesbe. Azt hiszed, hogy egy milliomos kölyköt fogtál ki? Hát akkor koppantál!... BARNA LÁSZLÓ, Bp.
CoVboy: Kopp. Most boldog vagy? Ha azt hiszed, hogy szabadidőmben mindenféle levelezőlapokat és csekkeket pakolgatok holmi CoV 10-ekbe, akkor nagyon tévedsz. A CoV 10-ekbe, még két évvel ezelőtt a nyomda pakolta bele a megfelelő kellékeket, tehát ha nem tévedek, akkor azon a csekken 540,- Ft áll, vagyis a két évvel ezelőtti előfizetés díja. Nyugodtan befizetheted, s majd mi szépen cserébe elküldjük a CoV 13-21. számokat, hiszen azzal a csekkel arra fizetsz elő. Gondold meg, ilyen előfizetés sehol nincs, egyszerre kapod az egész évi összes számot.







576 KByte

CoV









TRIGON hardware

GreMix Bt.

ACOMP Kft.



COMPUTER Karácsony

December 12-13-án 9-19 óráig
A Budapesti Műszaki Egyetem Aulájában
(Budapest, XI. Műegyetem rakpart 3.)

Programbörze-cserebere, szoftver és hardvervásár profiknak és igényes amatőröknek

BEMUTATÓK: Amiga 4000, Atari FALCON, új programok, hardverek, számítógéptitkok, tippek-trükkök, szenzációs modem-kapcsolatok, BBS-ek.

Asztalfoglalás és információ: Csokonai Művelődési Központ
(1153 Bp., XV. Eötvös u. 64-66. Tel.: 1690-495, 1892-240/fax)

Belépődíj: 50,- Ft, diák, katona, nyugdíjas: 30,- Ft

Keresd a CoV standját a földszinten, a pénztár mellett balra, ahol folyóiratok és szakkönyvek kaphatók jelentős kedvezménnyel, csak a rendezvény ideje alatt!

Minden kedves olvasójának Kellemes Karácsonyi Ünnepeket, valamint CoV-ban gazdag Új Esztendőt kíván a CoV szerkesztősége!

KARÁCSONYI AKCIÓ!

AMIGA 500	38.900,-
AMIGA 500+	44.900,-
AMIGA 600	46.900,-
AMIGA 2000	64.990,-
Commodore 64	12.900,-

ACOMP Számítástechnikai Kft.
1141 Budapest, Álmos vezér útja 17. Tel.: 183-1817, FAX: 251-2523.

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-14 óráig

Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!

A Computer Karácsonyon meglepetésekkel várjuk vásárlóinkat!

Pinball Dreams Competition!!!

1992 december 12-13-án megrendezzük az Első Országos Flipper Versenyt Amigán. A fődíj egy eredeti Pinball Dreams II.!!! Részletekről a helyszínen